SNKがCG格闘、CGドライブゲーム機で

ネオジオ64発表

2D画像を加えた3D方式に特徴

左の写真は大阪会場の入口にて(左から)SNKの西山隆志専務、川崎英吉会長、川崎夏世専務、高堂良彦社長

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、高堂良彦社長)は、七月一日に大阪・江坂の東急インで、四日に東京・赤坂のホテルニューオータニでそれぞれプライベートショーを開き、64ビット機「ハイパーネオジオ64」とその第一弾ソフト「サムライスピリッツ」と第二弾の同社初のドライブゲーム機「ラウンドトリップRV」を中心に、"イライラ棒"の新バージョンやAM自販機の新作など多数披露した。

これは夏から秋にかけて発売する予定の新作および開発中の製品を紹介したもので、大阪会場に千三百人、東京会場には二千人ものオペレーター関係業者が参集し、同社の次期作品への期待と関心の高さを示した。

「ハイパーネオジオ64」は、メインCPUに特別開発された64ビットRISCチップを使い(左下の表参照)、CGゲームとともにスプライト画像データの大量処理機能も搭載し、3D/2Dの画像を組み合わせ同時処理できるのが最大の特徴。マザー基板はI/O基板との二枚で構成され、この上にソフトのROM基板をパッケージ化したカセットを装着し、ソフト交換を行なう。

この第一弾ソフト「サムライスピリッツ」は、同シリーズの人気キャラ十一人をポリゴンで表現し、動きはモーションキャプチャー技術を採用。奥の背景は2D画像で従来シリーズのイメージを損なわないよう工夫されている。八月発売予定。なお会場入口では、同ゲームイメージをフルCG画像で作成した販促用VTRを流しアピールした。

第二弾「ラウンドトリップRV」は完成品タイプの一人用ドライブゲーム機で、最大四人(四台)まで通信同時プレイが可能。世界の一般道路を往復走行し、行きと帰りで攻略法が異なり、対向車が出現したりするなどドライブゲームでは新しいフィーチャーが加味されている。八月発売予定。

SNKプライベートショーにて、上の写真は東京会場(7月4日)、下は大阪会場(7月1日)のようす。両会場合わせて3千3百人もの来場者があり、会場内は混雑した

サムライスピリッツ

ラウンドトリップRV

このほかTVゲームは16ビット「ネオジオ」ソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」を、新要素を加えたシリーズ新作として出品(本号「話題のマシン」参照)。

また"イライラ棒"をTVゲーム化した㈱ザウルス開発「ウルトラ電流イライラ棒」を発表。これは画面上の電極棒をトラックボールで移動させ、TVゲームならではのさまざまな仕掛けのコースを進んでいくもので、アップライト型の完成品タイプ。八月発売予定。

エレメカゲーム機タイプの"イライラ棒"の新作はすべて参考出品で、次のとおり(機種名はいずれも仮称)。

「電流イライラ棒ラビリンス」=従来機のバージョンアップ版で、コース全長も従来とほぼ同じだが、キャビネットがコンパクトになった。カーレースのサーキットのようなコースの「ループモンスター」、迷路状の「マッドスクエア」、渦巻き状の「デスサークル」と三タイプある。一タイプを複数台あるいは三タイプを連結して、一つの長いコースにできるのが大きな特徴。

「電流イライラ棒バベル」="バベルの塔"をモチーフにした縦型キャビネットで、中央のドアが左右に開き、内部で円筒ドラム状に設けられたコースが横に回転。プレイヤーは電極棒を左右へ少し、上下に大きく移動させながらコースを進んでいく。コースの一部しか見えないため、判断力と勘が要求される。コースの回転数はディップスイッチで切り替え可能。

また"イライラ棒"の要素を加味したプライズゲーム機「NEOショック」(仮称)を出品。これはクレーン機「ネオミニ」キャビネットを使ったもの。ボックス内にある中央の太いバーをボタンで上下させながら、両側で回転する枝状の細いバーに当たらないよう最上部まで移動させると、景品が払い出される。細いバーの回転スピードを調整することにより、難易度を変えることができる。参考出品。

AM自販機は、同社で「NEOコミュニケーションシリーズ」として紹介。

うち注目を集めたのは「なんでもレーザー工房」(仮称)。これは顔写真や絵柄をレーザー(炭酸ガスレーザー発振器)により、どんな素材にでも焼き付けて払い出すというもの。素材はゴム(スタンプとして利用)、皮革、アクリル、金属、木材など材質を問わないのが特徴で、焼き付けた絵柄もきめ細かい。

このほかシールプリント機「ネオプリントスペシャル」の安室奈美恵、SPEED、MAX、オリックスブルーウェーブ(専用キャビネット)、「ネオプリントマルチ」のピンクパンサー、笑ゥせぇるすまん、キテレツ大百科、水族館、カリメロなど多数の新バージョンを展示。

また画像撮り込み機能を搭載し、持ち込み写真などとの合成写真シールをプリントする「ウルトラネオプリント」(仮称)も参考出品。これは内蔵された世界の風景写真をバックにしたシールも作成できるもの。

景品として「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」のキャラを使ったキーホルダー、ぬいぐるみなども展示した。

右の写真は「ハイパーネオジオ64」基板。上の黒い部分が交換用RAMカセット

「ハイパーネオジオ64」スペック

基本性能	CPU:64ビットRISCチップ RAM:4Mバイト プログラムメモリ:64Mバイト 色数:1670万色/4096色(同時発色)
3D部	VERTEXメモリ:最大96Mバイト テクスチャーメモリ:最大16Mバイト
2D部(スプライト)	表示スプライト数:1536個/フレーム (1フレーム=1/60S) キャラクターメモリ:最大128Mバイト 主機能:「拡大」「縮小」「上下左右反転」「連結」「チェーン」「モザイク」「メッシュ」「アクション」
2D部(スクロール)	スクロール面数:最大4面 キャラクターメモリ:最大64Mバイト 主機能:「拡大」「縮小」「回転」「変形」「縦横画面分割」「縦横ラインスクロール」
サウンド	チャンネル数:32チャンネル サンプリング周波数:最大44.1KHz ウェーブメモリ:32Mバイト

上の写真はSNK初のドライブゲーム機「ラウンドトリップRV」(大阪会場)、下は「サムライスピリッツ」などネオジオソフト(東京会場)の各展示コーナー

セガ社新作展

「ロストワールド」披露

CG機「モーターレイド」、「ル・マン24」も

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は、六月二十四日に東京・平和島のTRCアールンホール、二十五日に大阪・堂島の全日空ホテル、二十六日に福岡・博多の同社九州支店でそれぞれプライベートショーを開き、新CGゲーム機「ロストワールド・ジュラシックパーク」を中心に、TVゲーム機やAM自販機の新作を披露した。

これは七—九月に発売予定の新作や開発中の製品などを発表したもの。今回は完全招待券制で入場者を得意先に絞って行なわれ、東京会場に七百人、大阪会場に三百五十人、福岡会場に二百人、計千二百五十人のオペレーターら関係業者が参集した。

TVゲーム機の新作は四機種で次のとおり(価格はすべて未定)。

「ロストワールド」=「モデル3」による二人用CGガンゲーム機で、企画段階から同名映画の製作チームと打ち合わせを行ないながら開発されたもの(本紙前号「話題のマシン」参照)。

「モーターレイド」=近未来の惑星を舞台としたCGバイクレースゲーム機で「モデル2」使用。奇想天外なコース展開とともに、走行中にライダーが他のライダーをけったり、手にした武器で戦うという格闘の要素が加味されているのが特徴。プレイヤーがバイクにまたがって乗り、傾けながら操作する体感タイプ。八月上旬発売予定。

「ル・マン24」=「モデル3」による同名カーレースをモチーフにしたCGドライブゲーム機。時間経過や天候の移り変わりによりコース状況が多彩に変化する。またレースは常に開催中という設定のため、任意に途中参加できるフリーエントリー制となっているのも特徴。二人用キャビネットで通信機能搭載。九月発売予定。

「コットン2」=㈱サクセス開発の「ST-V」ソフト。空飛ぶほうきに乗ったキャラが妖精たちをやっつけていくというコミカルシューティングゲームで、前作をバージョンアップ。画面は横スクロール。開発度七〇%で参考出品。

"メイキング倶楽部シリーズ"の新作は次のとおり。

「オーラ写真倶楽部」=人間が体から出すとされる"オーラ"をモチーフにした占い機。センサーの上に手を置き、必要データの入力と上半身の写真を撮影。顔の周りにオーラが付いた写真付きの占い結果がカラープリントされ、払い出される。参考出品。

「コロコロくらぶ」=ローラー式のミニスタンプを払い出すAM自販機で、八月発売予定。

「おもしろシールくらぶ」="キティちゃん"のキャラクターシールを作成し払い出すプリント機。質問に答えた内容により、異なる表情やポーズのキャラが、ハート型や星型などいろいろな形のシールにプリントされ、それが一枚のシールとして払い出される。東京会場のみで参考出品。

このほか㈱ホープとの共同開発によるプリント機で、カレンダー付きの顔写真プリントを写真スタンドとともに払い出す「カレンダー倶楽部」をカタログのみで紹介。

また「プリント倶楽部2」の新フレーム(97サマーバージョン、ディズニーキャラ2、マーブルわんちゃんなど)や同シリーズを一堂に展示。

その他アーケードゲーム機の同社"キッズアミューズ"として、キャンディを取る「スイートラップ」(本紙前号「話題のマシン」参照)、液晶画面でミニゲームを楽しむ「のぞいて冒険鏡」(本号同欄参照)を出品。

メダルゲーム機は"セガ・ヨーロピアンスロットシリーズ"第四弾で、すごろくゲームを加味した英国JPM社製メカスロット「ポパイ」を紹介した。

セガ社新作展。上は東京会場、下は大阪会場での「ロストワールド」

東京会場で「モーターレイド」を試す業者

米国アルペックス社訴訟

任天堂勝訴確定

連邦最高裁が上告を棄却

任天堂と米国任天堂(ニンテンドー・オブ・アメリカ、本社シアトル郊外、荒川実社長)を相手どって訴訟を進めてきた米国アルペックス・コンピューター社の上告に対し、連邦最高裁判所は六月二十三日にこれを棄却し、任天堂の勝訴が確定した。

アルペックス社はTV画面にビデオ信号を送り出す「ビット・マッピング・ストラクチュア」というTVディスプレイ特許を七七年五月に取得したが、八三年に倒産した。その管財人が八六年二月、任天堂が家庭用TVゲーム機「ニンテンドー・エンタテイメント・システム」(NES=米国版ファミコン)でこの特許を侵害しているとして訴訟を提出したもの。

九四年六月に連邦地裁の陪審がアルペックス社の主張を認める評決をし、同十二月に連邦地裁は任天堂が二億八百万ドルの損害賠償金を支払うよう命じる判決を下した。任天堂は九五年一月に控訴した。

連邦巡回控訴裁判所は九六年十一月、連邦地裁の評決および判決を破棄し、任天堂はアルペックス社の特許を侵害していないとの決定を下した(本紙第531号参照)。これに対しアルペックス社は上告していたが、このほど連邦最高裁は上告を棄却する決定を下したもの。

米国任天堂のハワード・リンカーン会長は、「連邦最高裁が控訴裁判決の再検討を拒否したことに満足している。訴訟の当初から任天堂はアルペックス社の特許を侵害していないことを確信していた。他社特許を侵害していないと確信する場合、いかなる和解にも応じないという任天堂の立場は今回の決定で正しいことが証明された」と語っている。

ジャレコ新作展

「オーバーレブ」で

基板では「テトリス+2」

㈱ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)は、六月二十四日に東京の品川プリンスホテルで、二十五日に大阪・天満橋のOMMビルで、二十六日に福岡・博多のスターレーンでそれぞれプライベートショーを開き、CGドライブゲーム機「オーバーレブ」やAM自販機などを展示した。

東京会場に約六百人、大阪会場に二百五十人、福岡会場に百二十人の計九百七十人のオペレーターら関係業者が参集した。発表された新作は次のとおり。

TVゲーム機のメインは「オーバーレブ」。これはセガ社「モデル2」基板を使ったCGドライブゲーム機。東京の市街地やベイエリアなどの公道を疾走する"走り屋"が、最後にサーキットでのレースに挑戦するという展開がある。一人用で座席が揺れ動く体感型の「DXタイプ」と、二人用「2イン1タイプ」の二種類のキャビネットがあり、八月発売予定。

基板タイプとして、同社「メガシステム32」の新作「テトリスプラス2」を発表。これは前作のバージョンアップ版となる落下物パズルゲーム。一人用パズルモードでキャラ選択ができ、障害物が追加され、二人対戦モードでは相手に送り込むブロックの高さを加減できるようになった。九月発売予定。またパズルゲームでもう一機種、使うアイテムが異なるキャラを選択し、二色以上のブロックを同時に消すこともできる「カショキング」を参考出品した。

AM自販機は、顔写真スタンプを払い出す「なんでもスタンプ委員会」を開発中として、そのコンセプトのみを紹介。これはプレイヤーが持ち込んだ別の写真や物体などと顔を合成した写真をスタンプとして作成するもの。八月発売予定。

またアイマックス/ジャレコ「なんでもシール委員会」の"手塚治虫バージョン"を発表。これは写真フレームに「ジャングル大帝」「リボンの騎士」など手塚アニメキャラを使ったもの。六月下旬発売で価格百四十万円。今後一カ月ごとに「鉄腕アトム」など同アニメキャラの新フレームを供給していく。なお同機の中国語や韓国語バージョンも展示した。

このほかプライズゲーム機「ドラえもんの旗あげゲーム」の専用景品として、同キャラのコインパースやライトなど六種類を紹介した。またミニゲームなどのキーホルダー、アクアリウム用品なども紹介した。

なお同社では「なんでもシール委員会」の鉄道バージョンを開発、今年夏から阪急電鉄の駅構内や駅前に順次設置していくことも明らかにした。これは電鉄各社と提携している阪和興業㈱を通じて行なうもので、阪急以外の私鉄も対象に展開し、今年中に五百台の設置をめざしている。

ジャレコ新作展。上は東京会場、下は大阪会場のようす

業務用CG基板を開発

セタ「ALECK64」

「ニンテンドウ64」開発ツールでソフトも

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）は六月中旬、任天堂の家庭用64ビット機「ニンテンドウ64」（N64）のメイン基板を使った業務用CGゲームシステム「ALECK64」（アレック・ロクヨン）を開発した、と発表した。セタは任天堂から九六年五月ごろライセンスを受け、その後開発を進めていた。

これは「N64」基板自体がCGゲームなど高度なTVゲームの開発に適していることに加え、業務用システムにした場合ゲームソフトの開発環境が「N64」用ソフト開発環境と同じであることから、「N64」用ソフト開発ツールがあればそのまま業務用の開発ができること、またこの方式で開発されたゲームソフトを業務用から家庭用（「N64」用）に移植するのも簡単なこと、に着目したもの。

セタは「ALECK64」に基づく業務用ゲームソフトを開発していくとともに、「ALECK64」システムを他の業務用TVゲーム開発メーカーにも供給することを明らかにしている。公表されていないがすでに一部では供給を開始しており、初年度一万枚の販売を見込んでいる。

「ALECK64」による業務用ゲームソフト開発には、「N64」ソフト開発ツールがあればよいが、さらに開発ソフトが進化していくことで開発がスピーディーになるなどの特徴がある。セタでは開発用の高速ソフト、バージョンアップを用意していくとしており、これにより①開発ライブラリーソフトへの投資が半減する、②ツールやライブラリーごとの習熟期間を短縮できる、③ゲームソフトの移植コストが激減する――など説明している。

「ALECK64」は当初二タイプ用意され、他社製従来品の32ビットCGゲームシステムと比べ価格は約三〇%と低価格、高性能を売りものにする。いずれも「N64」と同じCPU（64ビット、125メガヘルツ）、R—DRAM+4メガ（RAM計8メガ）、CPUローカルメモリーS—DRAM4メガを含んでおり、毎秒約三十五万ポリゴンの処理能力がある。

「タイプA」が基本になっており、「タイプB」は2D表現、音楽再生を強化したものとなっている。「タイプB」では、「タイプA」の仕様に2D回路、音源回路、バージョンコピーチップが加わっており、スプライト画像千個が同時に表示できる、としている。

セタの「ALECK64」基板

業務用CGシステムは本格版ではセガ社、ナムコ、タイトー、コナミ、SNKがそれぞれ軌道に乗せ、家庭用基板を利用した低価格システムではセガ社、ナムコ、タイトー、アリカがそれぞれシリーズ化するところまで来ている。要はCGを含めた画像表現を一層広げるとともに、コストを下げるという開発方向で一致しており、セタの「ALECK64」もこの方向のひとつとして開発されたことになる。カプコンも独自にCGシステムを開発中とされており、2Dのスプライト方式をどう組み込むのかを含め、当面CGシステム開発ラッシュが続くと見られている。

コナミ、3月期連結

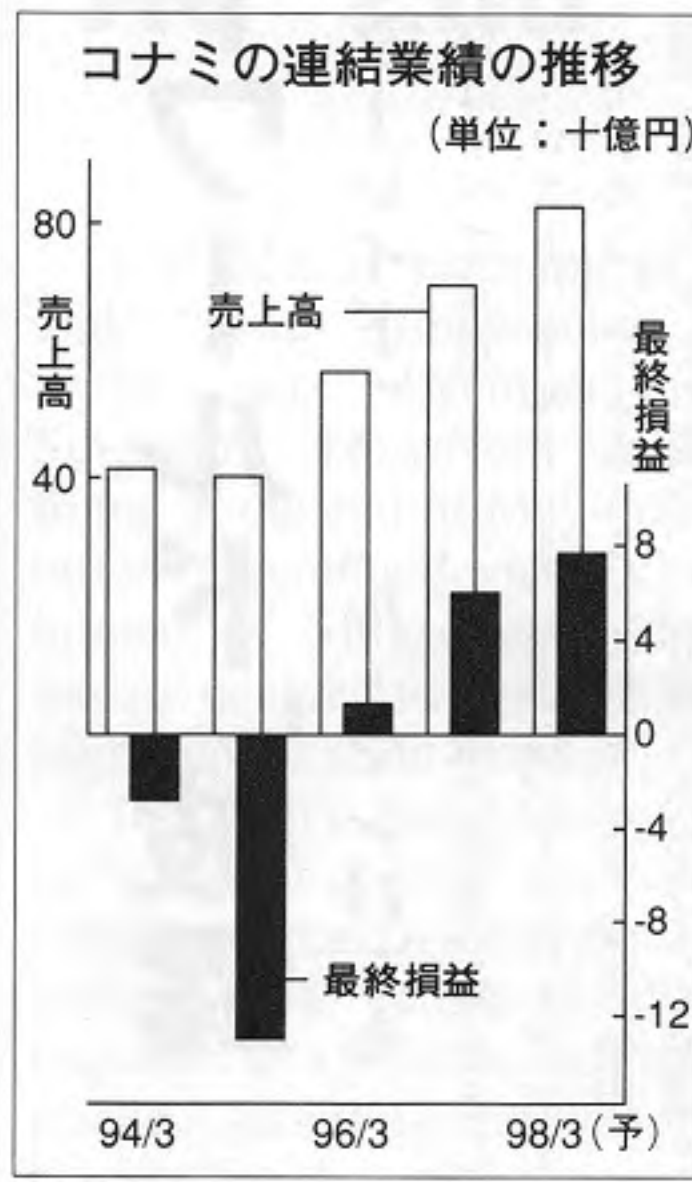
大幅な増収増益

今期経常利益95億円見込む

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は六月二十七日、九七年三月期連結決算を発表。業務用、家庭用など主な部門で大きく伸ばし、大幅な増収増益となった。九二年の決算期変更以来、最高の業績を示した。

連結対象となる二十七の子会社は、ゲームソフト開発関係（KCE）が国内十一、米国一の計十二社のほか、コナミ・アメリカ社など海外子会社九社、パチンコ店経営のコナミパーラーエンタテイメント、コナミ興産、コナミファイナンスなど。新たに十三社が連結対象となった。

これらを含む九七年三月期連結決算では、売上高が前年比二二・九%増の六百九十四億三千五百円、経常利益が二三五・四%増の七十五億八千七百万円、最終利益が三五七・八%増の六十億二千四百万円となった。

部門別売上高は、業務用のうちAM機器が前年比一二六・四%増の九十六億九千三百万円、ゲーミング機が一五・七%増の八十五億千百万円（業務用計では五六・五%増の百八十二億四百万円）、PS機器が九・四%減の六十八億七千万円、家庭用が一七・六%増の二百六十六億七千三百万円、キャラクター（CP）事業が二九〇・八%増の五十四億四千万円、オペレーション収入が一・五%減の九十二億四千百万円、その他が二一・一%減の三十億四百万円。

海外売上高は前年比九六・六%増の百五十億二千六百万円で、全体の二一・六%（前年は一三・五%）となっている。

会計処理方法は開発費用を製品販売時の売上原価で処理するよう変更した。このため従来の方法に比べ利益面で二十二億五千万円多く計上されている。特別損失は有価証券評価損など十一億八千八百万円を計上した。

同社では九八年三月期の連結売上高を八百二十億円、連結経常利益を九十五億円、最終利益を七十五億円と見込んでおり一段と業績を伸ばす予定となっている。

コナミの連結業績の推移

（単位：十億円）

テクモ、3月期連結

業務用部門貢献

大幅増収で3年ぶり黒字

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は六月二十日、九七年三月期連結決算を発表。二年連続の赤字から黒字に転換した。同社単独決算は五月二十七日に発表されている（本紙第544号参照）。

連結対象となっているのは米国子会社のテクモ社、家庭用の仕入れ子会社であるテクモエイトの二社のみで変動がない。

これらを含む九七年三月期連結決算では、売上高が前年比三四・一%増の百二億四千百万円、経常利益が七億二千百万円（前年は三億九千五百万円の赤字）、最終利益が六億二千七百万円（前年は五億六千万円の赤字）となって回復した。

部門別売上高は、業務用が前年比五六・五%増の五十三億四千二百万円、家庭用が一九・八%減の十七億二千万円、オペレーション収入が五二・九%増の三十一億七千八百万円となっている。業務用、ゲーム場経営で伸ばしたが、家庭用は輸出で振るわなかった。海外売上高は前年比五二・九%減の八億九千五百万円で全体の八・七%（前年は二四・九%）まで下がった。

会計処理方法は開発費用を製品販売時の売上原価で処理するよう変更した。このため利益面で三億九千三百万円多く計上されている。特別損失は棚卸資産評価損など計八千百万円を計上した。

九八年三月期は、連結売上高百十三億円、経常利益十億円、最終利益六億円を見込んでいる。

「T2」加え18種

USJのアトラクション

一般入札開始、98年10月着工

㈱ユー・エス・ジェイ（USJ、本社大阪、土崎敏夫社長）は六月十三日、二〇〇一年春オープンを予定しているテーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」のアトラクション十八種を決定、その建設工事の発注にかかる一般入札を七月二十八日に行なうことになったと発表した。

米国のユニバーサルスタジオ（ハリウッドとフロリダの二ヵ所）は次々と新しいアトラクションを追加し、人気を集めており、日本での建設を進めるに当たりアトラクション選びを再検討した結果、当初計画にあったキングコングの「コングフロンテーション」と「アルフレッド・ヒッチコックの3Dシアター」を削除し、新たに「ターミネーター2」を加えることに決めたもの。米国でも比較的新しい「ジュラシックパーク」、「ウォーターワールド」は当初計画の段階で入っていた。

「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」は、大阪市、住友金属工業、USEJIC（ユニバーサルスタジオ社の子会社）など計三十七社による第三セクター、USJが計画を進めているもので、同社は九六年三月、大阪ユニバーサル企画㈱から移行して出来た。大阪市此花区西部臨海地域の敷地五十四㌶（テーマパーク三十九㌶、駐車場十五㌶）に約千六百億円の総事業費を投じて建設する。着工は九八年十月の予定。

このためアトラクションについて具体的に決める必要があった。

当初予定のアトラクションは十九施設となっていたが、次の十三施設を含む十八施設となった。このうちいくつかは米国でも単体で一億ドル以上かかったという大規模なアトラクションとなっている。

①ジュラシックパーク（米国ハリウッドでは九六年六月に開設された）、②ジョーズ、③バック・トゥー・ザ・フューチャー、④ETアドベンチャー（以上三施設は米国フロリダで九〇年六月に開設された）、⑤ターミネーター2（米国フロリダでは九六年四月に開設された）、⑥ウォーターワールド（米国ハリウッドでは九五年六月開設した）、⑦ワイルド・ワイルド・ワイルド・ウェスト（スタントショー）、⑧アニマル・アクターズ（ステージショー）、⑨スタジオ見学ツアー、⑩ユニバーサル・ムービーマジック、⑪ビートルジュース・グレイプヤード・レビュー（ロックショー）、⑫クリーチャー・メーキャップ、⑬バックドラフト。

あと五施設は明らかではない。またアトラクション以外に飲食、物販施設が四十五ヵ所設けられる予定。

なおUSJでは四月一日に森田啓介社長が退社し、新社長に土崎敏夫氏（大阪市・市長室長）が就任。六月三十日に会長として佐々木伸氏（大阪市・助役）が就任している。佐々木氏は六〇年大阪市入庁、九二年から助役。六二歳。

ユニバーサルスタジオ・フロリダで昨年オープンした3D映像方式の「ターミネーター2」イメージ図

産業用VR展

HMD多数出品

米国製「アイグラス」など

産業用バーチャルリアリティー（IVR）の専門展、第五回IVR展が、リードエグジビションジャパン㈱（本社東京、石積忠夫社長）主催で、六月十七―十九日、東京ビッグサイトで開かれ、最新のVR技術などが紹介された。

これは設計・製造ソリューション展など三つの展示会が開かれたうちのひとつ。IVR展には共同出展を含め四十社が出展した。VRシステムはAMテーマパークのアトラクションなどAM分野への導入も進んでおり、関連も深い。

出展社のうちバーチャリティ社は、従来価格の五分の一という新システム「VRステーション」（別記事参照）を発表。またタカラが販売しているHMD（ヘッドマウンテッドディスプレイ)「ダイノバイザー」なども展示した。

HMDは各社から展示されており、うち東海ハイテックはHMDの映像を見ながら実物のラジコンカーを操縦するVRシステム（HMD「アイグラス」は米国バーチャルIO社製、十八万画素、八十ｲﾝﾁ大の画面）を披露した。

タイムウェアは仮想のステージで音響を合成するバーチャルカラオケ、「リアルステージ」システムを紹介した。

NEC（高度映像メディア開発本部）はスポーツシミュレーター「バーチャルスポーツラボ」を展示、実演した。同社は四年前にVR技術に基づく「バーチャルスキー」を開発しており、これをもとにその上級版、スノーボード、スカイカイトの三種を用意している。「バーチャルスキー」は、これまで博物館、科学館などに設置されてきたとのこと。

また家庭用TVゲームのソフト開発支援ツール（スリーディー「ゲームゲンII」など）や、モーションキャプチャーシステム、眼鏡なし立体映像システムなど幅広い出品内容となった。

バーチャリティは

VRステーション

低価格化し、用途も多様

バーチャリティ㈱（本社東京、福原康児社長）は、これまでの同社VRシステムを低価格化した新システム「VRステーション」を開発した、と六月六日発表した。同社は英国バーチャリティ社のVRゲーム機を扱ってきたことで知られる。

「VRステーション」は、「パワーPC」を搭載したパソコン、HMD、トラッキングシステム、グラフィックスアクセラレーター、ワイヤレスマウスなどで構成され、OSに「ウインドウズ95」を採用、オリジナルVR開発ソフトウェアも付属している。VRゲームなどを開発し、実際に使用できるという装置と位置づけられる。

同社によるとこれは、従来機「エリジウム」の後継機として開発されたもので、価格も従来に比べ五分の一の百四十万円と低価格になったのが大きな特徴。さまざまな産業で応用できるもので、当面は国内で年間百台ほど出荷するが、輸出する計画もあるとのこと。

IVR展で上は「VRステーション」、下は「バーチャルスポーツラボ」

「PS」コピー品でSCE

香港でも訴訟へ

香港税関は刑事訴追進める

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、徳中暉久社長)は六月二十六日、同社家庭用TVゲーム機「プレイステーション」(PS)の本体およびゲームソフトの無断コピー品を販売していた香港の小売業者九社に対し、販売差し止めと損害賠償を求める訴訟を香港の裁判所に提出した、と発表した。

「PS」本体とゲームソフト（CD―ROM）の無断コピー品を販売していたのは、モンコック地区のホーキン・コマーシャルセンター、ワンチャイ地区のオリエンタル188ショッピングセンター、シャムスイポ地区のゴールデン・ショッピングセンターなど。SCEは商標権と著作権が侵害されたとして訴え、六月二十五日までに訴状を送達したとしている。

以上とは別に、香港税関の知的財産調査局は「PS」用ゲームソフトの無断コピー品を販売していた業者を摘発し、コピー品を多数押収。これらの業者についての刑事責任の追及を進めている、とSCEはリポートしている（詳細不明）。SCEでは、これらの刑事事件で実刑判決が出ている者もいる、その公判のためSCEはさまざまな協力を行なっている、と説明している。

アジアAMショーで

Mゲーム機禁止

JAMMAが募集要項修正

JAMMAは第二回アジアAMショーの出展募集を五月一日に開始。五月二十日に申し込みを締め切る予定だったが、シンガポールではゲーミング機（日本ではメダルゲーム機）の出品が一切認められないことがこのほど判明したため、メダルゲーム機の出品を禁止することを追加した出展募集要項をまとめ、申し込み締め切りを六月二十七日まで延期した。六月十八日に明らかにした。

これはそもそも昨年香港での第一回アジアAMショーの際にも関係者から指摘され、事前に確認することが必要とされていたもの。東南アジアでは全般的にゲーミング機器は禁止されており、むしろ放任されている日本市場のほうが特殊と見られているだけに、注意が必要とされていた。

今回は出展募集時点で間に合わなかったが、申し込み締切日までにシンガポール当局による確認がとれ「メダルゲーム機の出品禁止」を事前に明らかにすることができた。

JAMMAでは第二回アジアAMショーの出展申し込み締切日を延期するとともに、出展料支払い締切日を六月三十日から七月十五日に延期した。同ショーは十一月十四―十六日、シンガポールのコンベンション&エキジビションセンターで催され、一般に無料で公開される予定。

CESA主催の

TGS大規模に

幕張メッセの6ホール使用

㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）は、展示会兼販促イベント「東京ゲームショー（TGS）97秋」の展示規模が、今年春のTGSの一・六倍に当たる四万平方ﾒｰﾄﾙに拡大することを六月二十四日に明らかにした。

TGSは第一回（九六年八月）、第二回（九七年四月）と東京ビッグサイトで開かれてきたが、今春三日間で約十二万人が来場し、この会場では限界があることから、今秋のTGSは急ぎ幕張メッセへと移すことになったもの。しかも幕張メッセの五ホールを予定したのが、これではまだ少なすぎることが判明、六ホールを確保することになった。

TGS97秋（九月五―七日）にはすでに百三十社が千三百十八小間に出展する予定になっており（六月十日現在の集計）、前回の千二百小間を上回わる見込みとなっている。来場者は三日間で十二万人を予定している。

五日はビジネスデーとし、招待客のみの入場となる。六―七日は入場料制の一般公開日だが、六日のみ高校生以下は午後二時まで入場できない。三日間とも午前十時に開場、五日は午後五時まで、六―七日は午後七時までと従来より延長する。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月16日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

実用新案登録（旧）

六月十八日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、2538932、2―70871。

六月二十五日＝「回胴式遊技機」、㈱竹屋（愛知）、2539395、3―40149。「ビデオスロットマシンの入賞表示装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2539472、8―6535。

特許出願公開

六月十七日＝「扉付き遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、9―155005。「カプセル取り出しゲーム装置」、㈱タカラアミューズメント（東京）、9―155060。「ネットワークゲーム装置」、日本システムウエア㈱（東京）、9―155062。「ゲームシステム」、㈱ナムコ（東京）、9―155063。「ビデオゲーム選択実行装置及びビデオゲーム選択実行方法」、コナミ㈱（兵庫）、9―155064(請)。「特定固有データ交換可能な対戦型コンピュータゲームシステム」、㈱ハドソン（北海道）、9―155065。「競技センタ装置」、新日本製鐵㈱（東京）、㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント（東京）、9―155066。

六月二十四日＝「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、9―164236。同、9―164238。同、㈱エース電研（東京）、9―164237。「遊技機用制御装置、遊技機および遊技機制御用記憶媒体」、コナミ㈱（兵庫）、9―164250(請)。「心理ゲーム装置」、同、9―164274(請)。「景品取得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9―164264(請)。「ゲーム装置」、同、9―164269(請)。「ゲームシステム」、㈱ナムコ（東京）、9―164266。同、9―164272。「サイコロ遊戯装置」、富士電子工業㈱（千葉）、9―164267。「コントローラパック」、任天堂㈱（京都）、9―164270。「ゲーム機およびそれを用いたゲーム機システム」、同、9―164273。「ネットワークゲームシステム」、富士通㈱（神奈川）、9―164271。

六月三十日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、9―168629。「遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9―168666。「テレビゲーム機」、㈱セタ（東京）、9―168667。「ゲームシステム」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、9―168668(請)。「二人用のリモートコントローラ」、㈱タイトー（東京）、9―168669。「ゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、9―168670。

おのころ愛ランド

経営移管し再生

98年春にリニューアル開業

淡路島の遊園地「おのころ愛ランド公園」（兵庫県津名郡）が全面改装することになり、改装の概要をこのほど明らかにした。

同園は㈶兵庫県公園協会により八五年十月開園、九三年に三十六万人が入園しピークとなったが、その後は施設の老朽化と阪神淡路大震災の影響などで入園者数が減少を続けてきたため、再出発することになった。これに伴い同公園協会は運営を強化するため民間との共同出資による第三セクター「㈱おのころ愛ランド」（津田貞之社長）を昨年十二月設立、同園を今年二月休園し旧施設の撤去を行ない、改装工事に六月下旬着手した。なお改装、施工は㈱神戸ポートピアランドに委託した。

改装計画によると、敷地面積を現在の約九万平方㍍から十二万平方㍍に拡大し、「世界との交流」を基本テーマに各施設を配置する。

遊園施設は直径六十㍍の観覧車、コース全長七百㍍のローラーコースター、メリーゴーランド、急流すべりなど新設七機種を含む計十機種を設置する。ゲームコーナーも設けられる。

また世界の有名な建築物のミニチュアを大幅に改装するとともに、世界の海と川をウォーターライドで巡る「旅の世界」、童話のシーンを演出により展開する「童話の世界」などのゾーンを新設。このほか展示館などのパビリオンも改装する。

総事業費は約六十億円。九八年春の明石海峡大橋開通に合わせリニューアルオープンの予定で、初年度七十万人の入園者を見込んでいる。

リニューアル後の「おのころ愛ランド」のイメージ図から

呉ポートピアランド

累積赤字58億円

入園者数伸びず厳しい状況

第三セクター㈱の呉ポートピアランド（本社広島県呉市）の経営が一段と厳しくなり、社長が交替した。六月二十四日の株主総会などで明らかになったもので、井本浩司社長は非常勤取締役に退き、後任に同じ阪急電鉄から出向の小津正弘参与が就任した。

呉ポートピアランドは百六十五億円かけて建設され、九二年三月にオープンしたが、開業以来入園者数は減少傾向にある。九六年度は前年比二一％増の三十四万四千人と回復したが、当初目標の百万人には及ばない。このため九七年三月期の当期損失は十一億二百万円となり、累積赤字は五十八億八千万円に達した。

JAMMA／JAPEAのAMショー

77社が出展

申し込み小間数が再び増加

JAMMA／JAPEA共催の今年のAMショー（九月十八－二十一日、東京ビッグサイト）の出展申し込みをした会社は昨年より五社（六・九％）多い七十七社、申し込み小間数は百八小間（八・三％）多い千四百九社になることが分かった。

申し込み小間数の多い順は、ナムコ、セガ社、コナミ、SNK、カプコン、タイトーとなっている。前回より十小間以上増やしたのはタイトー、ナムコ、SNK、大平技研工業、サミー、三和電子、テクモ。十小間以上減らしたのはシステムサービス、スクラッチ。十小間以上の初出展ないし復活出展はカネコのみとなっている。

出展社はJAMMA、JAPEAの会員に限られている。今回は一日長いのが特徴で、後半二日間が入場料制のパブリックデーとなる。

出展社名（五十音順。数字は小間数）　㈱アイマックス5、朝日エンジニアリング㈱6、旭精工㈱8、㈱アトラス10、㈱アミューズ8、㈱アミューズメント産業出版2、㈱アミューズメント通信社2、㈱ウエップシステム9、㈱エイコー8、㈱エイブル・コーポレーション22、㈱エスケイジャパン5、㈱エス・エヌ・ケイ80、㈱エヌ・エム・ケイ10、大平技研工業㈱30、㈱岡本製作所6、㈱カネコ15、㈱カプコン80、関東娯楽工業㈱4、㈱カトウ製作所5、岐阜特機㈱5、㈱ケイアンドユウ4、㈱コインジャーナル3、コナミ㈱110、㈱こまや12、㈱ザップクリエイト20、㈱サノヤス・ヒシノ明昌10、サミー㈱40、三精輸送機㈱4、サン電子㈱4、㈱サンワイズ20、三和電子㈱16、㈱シグマ50、システムサービス㈱9、㈱ジャレコ30、㈱新声社4、㈱スクラッチ8、スガツネ工業㈱2、セイミツ工業㈱5、㈱セガ・エンタープライゼス120、㈱禪4、泉陽機工㈱／泉陽興業㈱20、綜合ユニコム㈱2、㈱総商14、大仙産商㈱5、㈱タイトー75、㈱タカラアミューズメント18、タスコ㈱15、辰巳電子工業㈱3、中部商事㈱3、データイースト㈱20、テクモ㈱40、㈱トーケン2、㈱トーゴ40、㈱トップ産業2、㈱トーワジャパン40、㈱ナムコ125、日邦産業㈱8、㈱日本コンラックス3、㈱バンプレスト42、㈱光新星4、㈱ビスコ10、ビデオシステム㈱12、ヒューマン㈱15、㈱ホープ15、豊永産業㈱8、ホクセイ㈱9、真砂工業㈱8、㈱ママトップ4、マルカ㈱5、ミゼッティ工業㈱6、㈱友栄3、㈱ユウビス20。

《海外の会社》アタリゲームズ社4、ウィリアムズ社4、インターゲーム社1、オムニ社8、ワールドフェア社1。

群馬県協、通常総会

新会長に里見氏

「前橋七夕祭り」参加など

群馬県アミューズメント施設営業者協会（事務局伊勢崎市、古山辰昭会長、会員三十七社）は六月十八日、伊香保温泉のホテル天坊で第十四期通常総会を開き、古山会長の辞任により副会長の里見治臣氏（北関東サトミ）が新会長に就任したことを発表した。同総会には二十四社が出席した。

古山会長は任期を一年残して五月に辞意を表明、これを同月の理事会で了承。その後三人の副会長で話し合って後任会長を決め、同総会で報告された。新会長の里見氏は「古山会長は一身上の都合により辞意が固く、やむなく了承した。残りの任期一年を私が引き継ぐことになったので協力を願いたい」と挨拶した。

里見治臣氏

上の写真は群馬県協の通常総会（6月18日）でのようす

来ひんとして県防犯協会の金山雅一専務は、地域の防犯と青少年健全育成への協力を求めた。

県警生活安全企画課の須藤稔係長は、「県内に風俗営業店が約二千二百店あり、うち約一〇％が八号営業店舗で二百二十四店舗ある。風営法の禁止行為や遵守事項を守って営業することが健全化につながる」と述べた。

またAOUの桐谷克己事務局長は、「各協会の活動がしっかりしていないとAOU事務局があっても意味がない。協会活動を活発化すれば商売繁盛にもつながるので努力してほしい。また景品については現行の上限価格が守られていなければ、警察庁との値上げ交渉がうまくいくはずがない。なおAOUの店舗実態調査の結果は七月に発表するが、調査結果では昨年末現在、AOU会員傘下の店舗は二万四千二百五十五店で、これは警察庁調べによる三万一千九百十七店の七六％を占めていることが分かった」と語った。

議案審議では平成八年度事業報告案、決算案、九年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画は前年度とほぼ同じ内容とし、今年も地域催事「前橋七夕祭り」（七月十一－十三日）に、同協会がゲームコーナーを設ける形で参加することになっている。同ゲームコーナーによる売上金は前年度で百三十五万円、うち三十五万円を福祉関係に寄付しており、今年は百万円の売上げを予算計上している。

議事終了後、出席メーカー十社から製品動向について説明があった。この後懇親会が開かれた。

ナムコ、直営大型店に

施設として導入

「ザ・スタアオーディション」

ナムコはスター発掘アトラクション「ザ・スタアオーディション」を九六年七月から「ワンダーエッグ2」（東京・二子玉川）に導入、人気となったことから、同じアトラクションを同社直営のゲーム場「ワンダータワー京都」（京都・四条河原町）、「プラボ千日前店」（大阪・千日前）に七月五日開設した。

このアトラクションは、アミューズ、ホリプロ、ニッポン放送によるアホポンプロジェクトとナムコが提携。遊びながら自分のスター性を診断できるとともに本当のスターをめざすチャンスが与えられるというもの。これまで三回行なわれた最終審査「ザ・ビッグオーディション」には約五十万人が参加、八人のスターの卵が誕生している。

今回開設された二ヵ所での「ザ・スタアオーディション」はそれぞれ約六十平方㍍の面積、一回約六分半のプレイタイムで、利用料は六百円となっている。

同社ではこのアトラクションとは別に、アップライトのTVゲーム機型「スタアオーディション」を製品化しており、九月下旬にも発売する。このゲーム機型の場合でも、合格すれば審査を受けることができる。

「プラボ千日前店」の「ザ・スタアオーディション」の入口付近

人事異動

オリエンタルランド

（6月27日）常務（取締役）テーマパーク建設部長小島裕氏▽同ゼネラルサービス担当（顧問）岡村健氏▽取締役開発担当（開発部長）高桑誠氏▽同人事担当（商品部長）松木茂氏▽同開発事業担当（開発事業部長）飯塚肇氏▽経営企画室長、岡彰夫氏▽情報システム室長、大和田誠氏▽開発部長、加藤一次氏▽開発事業部長（スポンサー業務部長）浅妻信弘氏▽運営部長（ゼネラルサービス部長）名倉正弘氏▽ゼネラルサービス部長、安孫子薫氏▽商品部長、浜野誠氏▽スポンサー業務部長、木内真人氏▽管理部長、江原史峰氏。

セガ社

（6月27日）副社長（専務）小形武徳氏▽専務（常務）鈴木久司氏▽同（同）永井明氏▽同（同）中村俊一氏▽常務（取締役）田副康夫氏▽常務、アミューズメントグループ管理統括兼アミューズメント海外事業本部管掌酒井佳夫氏。

コナミ

（6月27日）取締役国際本部副本部長、小平茂雄氏▽国際本部海外業務部長（企画本部GP推進部長）木根渕明氏▽GM機器事業本部国際営業部長（ロンドン支店長）大谷正憲氏▽ロンドン支店長（GM機器事業本部国際営業部長）小宮義孝氏▽ソウル支店長、大筏瑞彦氏▽シンガポール支店長（ソウル支店長）井端義人氏。

▼機構改革＝企画本部GP推進部をGP推進室に改称。

（7月1日付）財務本部財務部長（同経理部長）関谷純氏▽同経理部長、正木宏氏。

ナムコ

（7月1日）兼法務知的財産部長、専務社長室長橋口隆二氏▽VS開発部長、中村勝男氏▽経理部長、松尾健三氏▽財務部長（経理部長）柴田雄幸氏▽開発一部長（開発企画部長）岩谷徹氏▽開発二部長、佐野孝氏▽開発三部長、岡本達郎氏▽開発四部長兼開発技術部長（開発制作部長）田城幸一氏▽生産技術部長、内藤峰氏。研究部主席研究員（生産技術部長）小沢敏夫氏。

▼機構改革＝①経理部門に財務部を新設、②第一開発部門に開発一部－四部と開発技術部を設け、開発企画部、開発制作部、開発部を廃止。

ジャレコ

（7月1日）開発部長（開発2部長）取締役吉川照男氏。開発部付部長（外製管理部長）布川博氏。

▼機構改革＝①開発1部、同2部、同3部を開発部に統合、②外製管理部を廃止。

バンプレスト

（6月25日）常務（取締役）吉川昌之氏▽取締役、経営企画室長前島悠二氏▽同、プライズ事業部長伍賀槌太氏▽同、マーケティング部部長田中英利氏▽退任（専務）安田則雄氏▽同（常務）東喜三郎氏▽同（取締役）下道隆氏。

うち安田氏、東氏は顧問に就任（バンプレソフトの役員に専念する）。

シグマ

（6月27日）兼株式公開準備室長、常務管理部門担当立石弘明氏▽取締役、総務部門担当兼人事部長荻野千槍氏▽同、開発・製造部門担当兼開発推進部長森川捷平氏▽同、経営企画部門担当兼経営企画室長楓茂氏▽監査役、木下節男氏。

退任（副社長）真鍋敬子氏▽同（常務）駒井修氏▽同（監査役）吉岡信氏。うち真鍋氏は相談役に、駒井氏と吉岡氏は顧問に就任。

新会社設立

㈲ザ・ツインズ＝東京都江東区青海二丁目三十一の二、青海流通センター一号倉庫棟3F、☎3529－0755、木内光俊社長。

営業所移転

㈱セガ・エンタープライゼス・静岡営業所＝静岡市豊田三丁目五の四十四、☎（054）288－7845、滝沢光広所長。

訂正

前号7めんの彩京本社移転の記事中、東京本社の電話番号が間違っておりました。正しくは☎5340－8768です。

論潮

部門別売上高

株式公開・上場している大手メーカー各社の今年三月期決算の内容は本紙で報じているとおりだが、その業績はともかくとして、「部門別売上高」がほぼ大ざっぱには統一された基準で行なわれているものの、いくつかの差があり、そこに各社の業務用AM機分野に関する取り組みの違いが出てきていると言うことができる。

例えばタイトーの場合業務用カラオケ販売は独立しているが、主業務であるオペレーション収入でAM機とカラオケとが合わさっている。業務用カラオケはセガ社にもあるはずだが、これは区分されていない。またカプコンの場合、レンタル部門とAM施設部門（オペレーション収入）とが区別されているが、連結決算では「業務用機器販売・レンタル事業」とオペレーション収入を含む「その他事業」に分けられることになる。

実は業務用AM機の販売、オペレーション収入についての各社売上高を比較した記事、グラフを作成したいと試みているのだが、こういう差をどう表現するかは難しい。

一方、コナミの場合は業務用を国際水準に合わせてAM機とゲーミング機に区分しており、マーケティングを考える上でも大変分かりやすい。確かに現行の日本の法制度上は扱いは同じでも、海外ではまったく異なり、ゲーミング機の場合は販売するにも厳しいライセンス取得が義務付けられる国が多いことを、はっきり認識しており、取り組みもよく分かる。

部門別売上高について大蔵省がどう分類しろと指導しているかどうかに関わりなく、その会社がどの部門にどう取り組んでいるかを広く情報開示（ディスクロージャー）しているか、が問われているのであろう。

以上とは別に、業務用をすべて「アーケード」と考える傾向は、風営法の矛盾を拡大することになると思われる。「アーケードゲーム」を見るとスロットマシンだった、というのは日本だけのジョークでしかない。

コナミの上月景正社長の考え方と方向性

ロケ運営への投資も

AOU中部・北陸地区協議会が講演会開催

AOUの中部・北陸地区協議会(位田宗一会長)は六月九日、名古屋市内の中日パレスで、コナミ㈱の上月景正社長を講師に招き、「コナミの現在と未来」と題し講演会を開催した。これに同地区の協会員ら約六十名が参加した。

地元の愛知県協の桂川久太副会長の司会で進められ、位田会長は「最近とくに旺盛な開発力を示し、ユニークな販売戦略をとっているコナミの上月社長を招き、その考え方などを伺って参考としたい」と挨拶した。

上月社長は、「私が講師となって話をするのはこれが初めて」と前置きし、創業当時の経緯、メーカーとしてのあり方、オペレーターとの共存の方向性、今後の製品開発など、同社の基本的な考え方について一時間余り講演した。講演の要旨は次のとおり。

AOU中部・北陸地区協主催講演会にて、右の写真は講師として考え方を語るコナミの上月景正社長

メーカー志向で

――私は昭和四十四年(一九六九年)、コナミ工業を創業しジュークボックスのレンタルから始めた。それ以前は日本コロムビアに勤務し同社関西地区でただ一人の営業技術を担当していたが、同社がジュークを手がけることになった時、私がそのジュークの販売担当として独立したのがAM業界に足を踏み入れるきっかけになった。

大阪・豊中の文化住宅の一室を借りて資本金百万円でスタートした。私のほか四名の社員がいて、うち私を含む三人の名字の頭文字を取ってコナミと名付けた。現在ではコナミグループ全体で約二千人の従業員を擁するまでになっている。

四十八年(七三年)に法人化し、もっぱら商品を作るメーカーを志向して進んできた。私自身が物作りの分野を歩んできたためかロケ経営は得意ではないし、当社はあくまでメーカー志向で進んでいく。現在は新製品のテストロケ以外にロケらしいロケはなく、本格的な直営ロケの展開は考えていない。

ロケというのは、その地域に根差したオペレーターの仕事の領域だと考えている。その意味で当社は物を作ることに資源の大部分を充てている。

OPと共存共栄

当社の現在の態勢については、メダル機器を除くAM機器の研究、開発から製造まで一貫して行なうAM機器事業本部の施設が神戸にあり、現在二百五十人のスタッフが従事している。

メダル機器関係はGM機器事業本部として、神奈川・座間に開発、製造拠点があり、ここにも約二百五十人がいる。当社は国内向けメダルゲーム機および海外の公営カジノ向けギャンブル機を重視しており、とくに「G1クラシック」をオーストラリア、ラスベガス、南アフリカなどのカジノを視野に入れ納入、あるいは準備を進めている。

この二つの事業本部がAM業界を対象としている。このほか業務用ではパチンコ機向けの液晶部分も手がけている。

以上の開発、製造部門を含め、当社は二年前から新態勢で出直そうといろいろな方策を打ち出し、大きな方向転換を図ろうとしている。

そのひとつが四月からスタートさせたコナミ製品の専売会社だ。この狙いはオペレーターとの共存共栄にあり、商品はもちろんのことアフターサービスなどあらゆる面でオペレーターが満足すれば、メーカーもその恩恵に浴することができるという考え方が基本となっている。

オペレーターに近づいて声を聞き、コミュニケーションを密にして細かいサービスができる販売網の態勢を整えた。そしてオペレーターが潤ってこそメーカーも潤うという本来あるべき産業の姿になるよう挑戦したい。

これは他の産業では当然のことだが、当業界だけがそういう流れにならず、オペレーターが儲からなくてもメーカーは儲かるというような順序が逆の姿も見受けられる。そういうメーカーは生き残れないし、産業全体の将来の発展も望めないと思う。

共同ロケを提案

オペレーターとの共存共栄のあり方としてもう一つ、当社との共同による大型ロケの設置を提案したい。これも今後AM業界で生き残っていくためのひとつの姿と考える。

私はロケ運営は得意ではないし、目指す方向でもない。共同ロケと言っても当社が利益の過半数をいただくとか直接経営するというものではない。地域に根差したオペレーターが地元での大型ロケを経営できるよう、当社が資力など持っているものを提供し応援したいということだ。つまり当社はあくまでメーカー志向なので製品を買ってもらいたいだけで、経営は地元オペレーターが行ない、互いの領域を尊重しながら進めていきたい。

今あらゆる地域で再開発が進んでおり、大型ロケ設置のチャンスがたくさんあると思うので、この機会に積極的に協力してほしい。

今後の商品開発

今後の商品開発については、現在の商品路線に改良を加えながら強化させていく。

その上でビデオゲーム分野は、新しい領域へと脱皮していかなければならない。ビデオゲームはブラウン管を表現の手段として使っており、限られた能力の基板でソフトを入れ替えていくというのがこれまでの開発方法であるが、従来のやり方をそのまま踏襲して作り続けていくのがビデオゲームだという考え方は、もうそろそろやめたらどうかと思う。これはこれで一つの分野として存続してもいいが、ブラウン管を同じパターンの表現でしか使っていなければ、近い将来に限界が来る。

そこで従来になかった形での表現ができるような新システムのハード、ソフトの開発が必要な時期に来ており、これを当社は現在開発中なので、期待してほしい。

またAM産業に欠かせない代表的な機種ともなっているドライブゲームについても、当社「COBRA」基板により今までになかったような表現の新作を開発中で、近く発表する。この分野でも当社は第一人者を目指している。

メダルゲーム機について当社は、AM業界の一つの重要な部門ととらえており、この分野の盛衰に関係なく作り続けていく方針だ。座間工場を建設した当時、「こんな大きな工場を作ってどうするのか」と皆に言われたが、これはそういう方針に基づくものだった。今では同工場はフル生産を続けている。やはりメダルゲーム機もロケに取り混ぜていかないと、幅広い施設運営はできないと考えている。

なおカジノ向けギャンブル機については、お金を賭けているだけにプレイヤーは真剣勝負なので、厳格な規格に基づいて作らなければならず、小さなミスも許されない。しかしメダルゲーム機は遊びのソフトが良ければ、機械が少々おかしくてもそう問題にはならないが、当社は機械のハード面もシビアなものを開発していく。

またこれらとは別のジャンルとして、店頭向け製品(AM自販機など)も開発し、充実させていきたい。これは客を店の中へと誘引できるような製品で、店全体の売上げ向上に結びつくものを考えている。これは神戸のAM機器事業本部が担当し、開発していく。

パチンコと融合

将来のAM業界のひとつの方向性について、私はパチンコ業界との融合もあり得ると見ており、AM機メーカーがパチンコ機器も扱えるようになるのではないかと思う。その意味で私は、今からパチンコ機、パチスロ機を重要視している。

これは当然、規制の大幅緩和あるいは撤廃されることが大前提となる。現在あらゆる業種で規制緩和が叫ばれ、自由競争の方向を目指しており、パチンコ業界もそう遠くない時期に、自由に参入し展開できる業種になると思う。早ければ三年後くらいには規制が撤廃されることも考えられる。それほど猛スピードで現在、今までベールに包まれていたことが改革されようとしている。

好き嫌いは別にして、ビジネスとしての産業として見た場合、AM業界とパチンコ業界の壁が取り除かれる可能性があり、私たちの立場からすればパチンコ産業をAM業界の中の一部門として扱う日が来ると思われる。そうなればプライズマシンの景品単価の問題にも大きく関わってくるし、射幸心というものの考え方も少し変わってくるだろう。当社には現在、パチンコ関係部門もあり、将来の規制撤廃をにらんだ態勢づくりを着々と進めている。

また現在、当社の関係会社がパチンコ店を二店経営しているが、これはあくまでテスト的に始めたもので、決して儲かるビジネスではない。現在はまだいろいろな問題をはらんでおり、アウトローの不正機に客が流れたりしてパチンコ業界は混沌としている。よほど覚悟を決めてやらないと、健全に経営するのが難しいという現状だ。しかし規制が撤廃されると、健全な業者が多く参入してくるだろうし、不健全な業者は淘汰されていくものと考えられる。

そうなった時のパチンコ業界との融合も、将来のAM業界の路線上に起こり得るものとして、今から考えておいてもよいのではないかと思う。

以上、コナミがどのような企業で、どういうことをやろうとしているのか、その一端を紹介し、皆さんの理解がさらに深まれば幸いと思う。

新風営法と同施行条例に基づく　　再録

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば､無指定地域で､第1種･第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。　（編集部）

地区＼都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域(単位メートル)						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は 100m。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

AMショー'97小間配置

9月18—21日
東京国際展示場（ビッグサイト）

東6HALL　東5HALL　東4HALL

ナムコ　シグマ　トーワジャパン　エス・エヌ・ケイ　タイトー　カプコン　コナミ　テクモ　セガ・エンタープライゼス　サミー　バンプレスト　トーゴ　サンワイズ　ジャレコ　データイースト　ピスコ　太平技研工業　ユウビス　エイブル・コーポレーション　タカラアミューズメント　アトラス　ヒューマン　アミューズ　スクラッチ　エイコー　システムサービス　三和電子　ビデオシステム　エスクイジャパン　ホクセイ　ウエッブシステム　タスコ　マルカ　カネコ　アイマックス　ザップクリエイト　本部事務局　東エントランス　西エントランス

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.296

思考学

矢飛圓方

この間夕飯がわりに、夕飯のおかずを当てにしてビールを飲みながら夕刊を見ていて、おやおやとおもいながら片手を拳にして目をこすったことがあった。

リビングルームの紹介のコーナーに渡部武信の写真が載っているけれど当方が以前写真で見た感じとあまりにも違っていたからである。

しかし〈現代詩手帖〉に写真が載っていた頃には渡部武信は二十歳過ぎだから、指折り数えてみるともう六十歳前なので新聞の写真に驚く方がおかしいのである。

自分のことを棚にあげてしまって他人のことだけに驚くのが余程おかしいのは承知の上でのことになるが、リビングルームのテーブルで映画についての大型の本を開いて手に支えながらこちらを見ている渡部武信の頭は、前部が大きく禿げてそこへずっと後方から長い白髪がまばらにばさばさと伸びてきていた。

新進気鋭の詩人の写真の記憶から一足とびに中堅建築家の六十歳前の写真ということになると、やはりその間の時代を感じるのが当然だが、それより前に強い衝撃をうけてしまった。

このところ数年おきに中公新書の型で出版されている渡部武信の本はみな面白かった。名著である。

『住まい方の思想』
『住まい方の演出』
『住まい方の実践』

の三冊がそうである。

三冊を通しての結論は

――暮らしの核心は別に「何か特別なこと」にではなく、「特に何もしていない時」にある。ハレを追求するよりケの充実が重要なのだ。人生はありふれた行為の集積であり、住まいはその容器である。形や間取りをいくらよくしても、住意識が伴わなければ住み心地のいい住まいは実現できない。「ただ居るのが楽しい家」こそ理想の家である――

ということになっている。

『ただ居るのが楽しい家」についていろいろと詩的な哲学的な説明がなされ、それが何ともいえないいい読後感を残す。

――わが家でも、休日の夕刻などに妻が何かでくたびれていて「今夜は外で食べたーい」と言いだすこともないではないが、息子どもは外食を歓迎するどころか「えーっ、うちで食べようよ」と言って否決する。実は私も突然出かけるより、うちでグダグダ食べるほうが好みなので、出かけたくはない。「ケ」の充実とは、このように家族が皆「とくに必要がなければ出かけたくない状態」のことなのではなかろうか――

「居るのが楽しい家」だから誰も外に出かけたくないのだ。

「居るのが楽しい家」について更に読みすすんでゆくと

――わが家のどこがいいかというと、何にも考えないでボーッとしている時間が持てるからだ。

ボーッとしている時間と記したが、そうできるためには「場所」も必要なので、わが家にはいくつか「ボーッとしている場所」があるらしい――

「ボーッとしている場所」というのは「とくに必要がなければ、ここから動きたくない」と思える場所とも言い換えられている。

文中では時間を分類して「過程の時間」と「それ自身の時間」をあげている。まあ大雑把なことになってしまうが、「過程の時間」というのは「それ自身の時間」を手に入れるために犠牲にされる時間がそうであり、そういう大変貴重な時間である「それ自身の時間」の核をなすのが、渡部武信の説明では「ボーッとしている時間」ということになる。

多分当方なども「ボーッとしている時間」が欲しいために、その時間と「ボーッとしている場所」を出来るだけ多く手に入れたいと齷齪していることになるのだろう。

この「ボーッ」としていることについては後でもう一度詳しくふれることにして、この至福の時間に関連して渡部武信は〝物〟をあげている。

――高度成長時代、日本人は電化製品をはじめとする家財道具をやたらと買いこみ、住宅の広さ、とくに収納量がそれに追いつかないため、物の間にちぢこまって暮らしているというような状態がよく見られた。低成長時代に入った今では、そういう〝物に支配された生活〟に対する反省が一般的である。

しかし、こうした考えが、できるだけ物を持たないほうがよいというところまで走ると、ちょっと待ってくれ、と言いたくなる。日本には、昔から物にこだわるのは卑しいという思想的伝統があるので、物の所有、保存に対する反発も極端に走りやすい。この伝統的な考え方のモデルになるのは、たとえば、あばら屋に住むことを理想としていた芭蕉とか兼好のような世捨て人である。また日本人の一つの理想である〝サムライ〟という人格も、物への執着を排するところに成り立っている。いつでも彼岸に旅立てるように、此岸＝日常的現実を単純化しておく、生活を楽しんではいけない。日本の伝統家屋の、家具や物が全くない単純な美しさも、根本的にはこの世を仮の世とする美学に通底している。つねに死に向かって開かれている、こういう家にはぼくはとうてい住めない。現世への執着を捨てきれない俗人、凡人たるぼくたちの生は、どうしようもなく物と交わり、物に支えられることで成り立っているのではないだろうか――

〝物〟の具体的な例としてインスタント・ラーメンでも竜の模様がついた中華丼で食べ、一本五百円の安ワインでもコップではなくてワイングラスで飲む方がおいしいというのは一つの大切な真実であり、合理的な考え方からすれば容器によって味が変わるはずがないのだから、おいしいとおもうのは幻影を食べたり飲んだりしていることになる。だがそうした幻影を一つ一つ否定していったら、生活に残るものは何か。幻影がすべて消えた後に残るのは、人間はなんのために生きているか、という問いかけだけであるとしている。

――だから、ぼくは、弱い人間の一人として、生活の中の小さな幻影のやさしさを大切にしていきたい。ぼくたちの生の意味は、小さな〝物〟たちによって支えられていると言っても過言ではないのだ。幻影を維持していくために、ぼくたちは数多くの〝物〟の助けを必要としている。このように広い意味で精神性を付与された〝物〟はぼくたちの友人とも言える。

そして、家が、そうした友人たちの住みかでもあるとすれば、〝物〟たちの場所、つまり収納スペースは、人間のためのスペースと同様に重要なものと考えなければならないだろう――

〈続〉

COMING UP!!

THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、ネオジオで登場!

NEOGEOはSNKの商標です。

© SNK 1997

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売部	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
大阪特機事業部	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)6150	FAX.06(338)9506
東京販売部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
札幌販売	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台販売	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋販売	〒465	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
広島販売	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
高松販売	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡販売	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION　18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN.　PHONE. 06(339)5577　FAX.06(338)7175

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!

クレーン用

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 **ぬいぐるみ**　SNKオリジナル

80個入り 10種類 OP価格30,000円

ごぞんじクレーンゲームの定番商品。おなじみの顔ぶれに新キャラを加え、さらに魅力的な商材になっています。

サイズ：全長約18cm　© SNK 1997

NEOMINI専用

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 **ハードキーホルダー(POP付き)**

100個入り 20種類 OP価格30,000円

KOFキャラのプロフィールを刻み込んだドッグタグと、イラストメタルプレート付き革製キーホルダーの組み合せ。ハードなイメージでカッコよさを強調します。

パッケージサイズ：約6.5×5cm(PP袋入り)

© SNK 1997

ネオミニ

- ●使用電源：AC100V(50/60Hz)
- ●消費電力：45W
- ●本体重量：31kg
- ●本体外形寸法(mm)：幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ローゼンツバイク氏が 欧州連合会長に

ユーロマットが2年ぶり改選

ローゼンツバイク氏

欧州各国の遊技機業界団体連合会、ユーロマット（事務局ブリュッセル）の年次総会が五月二十三日、ブリュッセルで開かれ、長年会長を務めてきたウィリー・ミシールズ氏に代わり、ハンス・ローゼンツバイク氏が会長に就任した。ミシールズ氏は七八―九三年、九五―九七年の十八年間も会長を務めた。

新会長のローゼンツバイク氏はドイツの遊技機協会のひとつ、VDAIに所属し、ユーロマットの副会長を務めてきており、今回の総会でミシールズ氏が後継者として指名推薦し、満場一致で選任された。ローゼンツバイク氏はノバ社社長で、日本の展示会などにもよく来ている。

ユーロマットの第一副会長にはスペインのFACOMAREからエデュアド・モラレス氏、会計にはオランダのVANからディルク・リンデンベルク氏が選ばれた。

このほかの執行委員（役員）には、ベルギーのUBAからミシールズ氏、ノルウェーのNOAFからアルテ・ビエヨハンセン氏、英国のBACTAからラッセル・スミス氏、フランスのCFAからクロード・タステ氏の四名が選ばれた。以上任期は二年となっている。

ユーロマットは十七ヵ国を代表する二十の業者団体（ドイツは三団体、スペインは二団体）から構成されており、欧州統合などヨーロッパ全体のレベルで遊技機業界のあり方などを協議するものとなっている。しかし基本的にはドイツ、英国、スペインなどで遊技業の柱となっている射幸遊技（現金をペイアウトする賭博遊技）を前提にする傾向が強く、ギャンブル遊技が禁止されているイタリア、フランスなどにも影響を与えるものとなっている。

米国「ファンエキスポ」を リード社が買収

成長する展示会もM&A

米国のファンエキスポ97は九月二十三―二十六日にラスベガスで開かれるが、展示会専門の大手会社であるリード・エキジビション社（本社コネチカット州ノアウォーク）がこの展示会を買収したと発表した。米国では展示会も買収対象となり、ソフトバンクがコムデックスを買ったことなどまだ記憶に新しいところだ。

ファンエキスポは、ゲーム場、テーマパークを含む遊園地のいずれでもない、家族連れの客向けのロケーション（その多くは今やファミリーエンタテイメントセンターとして説明される）市場向けに考案された営利目的の展示会。業者協会主催のAMOAエキスポ、ACME（今年からASI）が低迷しているのに対し、活発で規模も大きくなってきている。

ファンエキスポは九一年、ブレイリー・ビーカンさんとミシェール・レバーフェルド氏の二人が創設し初めて開かれた。FECオペレーターの協会、IAFECがこの展示会を同協会指定とするほど、大きく発展してきた。今回の取引きで、創始者であるこの二人はこの展示会の売却益を得ただけでなく、リード社所有となったこの展示会の役員あるいはリード社の役員となる。

リード社は世界でも有数の大手展示会会社で、現在五十五業界の三百三十五の展示会を運営しており、延べ出展社数は年間十一万二千社に達するほどという。

アトラスが出品 米国にプリクラ

ナムコ、SNKも準備進める

アトラスの「プリント倶楽部」が六月十一―十二日、ニューヨークで開かれた「ライセンシング97」展に展示され、来場者にフリープレイで提供された。米国では一回三ドルで業務用として設置される予定で、このため米国ではアトラス、セガ社、伊藤忠商事などが合弁で販売会社を設立するもようだ。

一方、ナムコ・アメリカ社は米国のフォトベンド・インターナショナル社と提携、フォトベンド社の「ステッカークラブ」を展開することになった。SNKの米国子会社、SNKオブ・アメリカ社も「ネオプリント」を近く出荷するとのこと。

米国では「プリクラ」のようなプリントシール機を一般に「フォトステッカー」と呼んでおり、日本で大きな人気となっていることもよく知られている。従って米国での発売が待たれているが、面倒でリスクの高い特許訴訟が待ち受けているという事情もあり（米国では無関係の特許を根拠に訴訟を起こされる例がけっこうある）、様子を見ながらの発売となる見込みだ。

セガ・ゲーミング社 セガ社から独立

経営陣グループが取得し

セガ社の米国ゲーミング子会社、セガ・ゲーミング・テクノロジー社（本社ラスベガス、ジョー・ロビンズ会長、ダグラス・サンダーソン社長）は六月十二日、セガ社の子会社でなくなり、資本関係では独立したことを明らかにした。

セガ・ゲーミング社はセガ社の完全子会社として、正式には九六年度中に設立された。日本を除く世界市場を対象に、セガ社のゲーミング機製品のマーケティングを担当しており、その立場からオーストラリアについては九五年七月から二年間だけ米国IGT社に販売をまかせるなど進めてきた。

今回の資本異動は、ロビンズ会長ら経営陣を含む投資家グループが、セガ社からレバレッジ（借入資本利用）方式で資本を再構成するという形で買い取った、とされている。セガ社の持ち分はわずかだが残っている。

資本異動があったがセガ・ゲーミング社が持っていた独占販売権はそのまま維持する。同社はまだラスベガスなどでのゲーミング機の販売ライセンスを取得していないが、セガ社から独立したことになり取得しやすくなると見られている（ネバダ州でのライセンス取得は世界中で最も難しいと言われている）。

M・ジャクソンが 東欧に遊園地計画

ワルシャワ市長と仮契約

米国のスーパースター、マイケル・ジャクソンがポーランドに大規模なテーマパークを建設することになった。五月末ごろワルシャワのマルチン・シェンチェツオ市長とマイケル・ジャクソンが、ワルシャワに「家庭的な楽しみを与えるテーマパークを開発する」ことで合意し、契約したもの。

マイケル・ジャクソンは九六年夏に初めてポーランドを訪れ、今回が二回目となる。にわかには信じ難い話だが、かれが「ポーランドほど暖く自分に接してくれた国はない」と語ったことが、直接の動機とされている。

計画によると、ポーランドの文化価値を高めるようなテーマパークを一億ドルかけて建設する。そのための用地は約八十万平方㍍とされており、まず研究チームを設けて一年かけて企画を練っていく、とのこと。しかし冬場の厳しい気候に耐えるだけのものが出来上るのかどうか――疑問の声も多い。

スペインのガエルコ社製 サーフプラネット

スノーボードのTVゲーム機

スペインのTVゲーム開発メーカー、ガエルコ社がこのほど明らかにした新ゲーム「サーフプラネット」は、スノーボードをテーマにした3D効果のあるTVゲーム機。九月ごろ出荷する予定で開発を進めている。

「サーフプラネット」でプレイヤーは初級、中級、上級の山を順にクリアすると、ラストステージに挑戦できる。いわゆるハイスコアの記録はタイムとジャンプした距離の二つとなる。二台分をリンクして同時プレイで競い合うこともできる。同社にはインターネットのホームページがありそこにハイスコアの記録を書き込むこともできる。

Gaelco's "Surf Planet"

International Trade Show

Show	Date
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia)	Aug. 1-3
Exime (Mexico City, Mexico)	Aug. 13-14
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26
China Amusement Expo (Beijing, China)	Sep. 25-29
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
AL Preview (London, UK)	Oct. 8-9
EELEX (Moscow, Russia)	Oct. 5-7
World Gaming Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
ENADA'97 (Rome, Italy)	Oct. 16-19
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov. 14-16
IAAPA'97 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 19-22
GTI'97 (Taitung, Taiwan)	Nov. 28-30
Forainexpo'97 (Lyon, France)	Dec. 9-12
Amuse World'97 (Seoul, Korea)	Dec. 17-20
1998	
Interschau'98 (Nuremberg, Germany)	Jan. 22-25

話題のマシン

「ネオジオ」ソフト、シリーズ４作目

新人含む29人に

SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、「ネオジオMVS」ソフトの「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）97」が七月二十八日に発売となる。

これは対戦格闘ゲーム「KOF」シリーズ四作目となるもの。キャラ三人で一チームで、従来の七チーム二十一人に、新たに二チーム六人と選択専用キャラ二人を加え、シリーズ最多の総勢二十九人を揃え、三千六百五十四通りの選択ができる。うち従来になく同ゲームで初登場する新キャラが「矢吹真吾」で、草薙京の後輩となる高校生。

また操作モードが、〃攻撃避け〃や必殺技がコマンド入力なしで自動的に使用可能となる初心者向け〃エキストラモード〃に加え、攻撃することでたまっていく新パワーゲージを設け、これを任意にマックス状態にして多彩な特殊技を出せる〃アドヴァンストモード〃が設定されたのが特徴（いずれかのモードを選択）。このほか待機キャラによる援護攻撃（キャラの組合わせにより援護の度合いが違う）、体力ゲージによるキャラ交代制などは従来シリーズを踏襲。八方向レバーと四つのボタンを操作。カセットOP価格十二万八千円。

ザ・キング・オブ・ファイターズ97

プラスチックにプリント

顔写真プレート

ビスコ「プレートメモリー」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、AM自販機「プレートメモリー」が七月下旬発売となる。

これは撮影した顔写真を透明の特殊プラスチック板にプリント加工し、キーホルダーチェーンとのセットで払い出すというもの。

写真の背景フレームはオリジナルで数百種類あり、さらにプラスチック板の縁周りの色を金と銀から選択できる。利用者の顔写真を撮影後、機械内部ではハガキサイズのプラスチック板（厚さ〇・二―〇・三ミリ）にまず写真をプリントし、余分な周囲の部分をカット、これを三センチ四方（厚さ約二ミリ）の大きさに特殊熱処理加工で圧縮したものを払い出す。

なお手持ちの写真プリントやハガキサイズくらいまでのイラストなどの合成写真も可能。また市販のデジタルカメラのデータ画像も使える端子（ビデオケーブルが別途必要）も付いている。出来上がったプレートの上部に穴があり、同時に払い出されるボールチェーンを取り付ける。OP価格百三十八万円。プレートなど消耗品は五百セットでOP価格六万二千五百円。

プレートメモリー

TVバレーボールゲーム

時間差攻撃使い

コナミ「ウイニングスパイク」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVバレーボールゲーム機「ウイニングスパイク」が七月中旬発売となる。

これはCGレンダリングによる滑らかなアニメ画像で、コース側面の斜め上から見た画面視点で試合が展開。世界十ヵ国チームから選択し〃コナミワールドカップ〃優勝をめざす。八方向レバーと三つのボタンを操作。

サーブは三つのボタンで異なる球質を使い、レバーで方向の打ち分けもできる。トスもボタンで前衛のアタッカーかセンター、ライトへと打ち分ける。アタックはスパイクの強弱とフェイントを使い分け、方向をレバーで操作。また複数ボタンを押すと最初の選手がダミーとなり、最後に押したボタンの選手がアタッカーになる時間差攻撃のほか、一―三枚ブロック、クイック攻撃なども可能。二十七得点で試合終了。二人同時対戦プレイ、途中参加も可能。基板OP価格十五万八千円、サブ基板九万八千円。

ウイニングスパイク

「ロストワールド」の

「SD」タイプも

セガ社から29インチ型で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CGガンゲーム機「ロストワールド・ジュラシックパーク」の二人用アップライト型「SD」タイプが、七月中旬発売となった。

これはコックピット型の「シアターキャビネット」（前号本欄参照、OP価格二百十万円と決まった）とゲーム内容は同じ。「モデル3」使用。

五ステージで襲い来る恐竜を麻酔銃で次々と撃ち倒していくほか、ロープを向こう側の建物へ飛ばして引っかけ、ロープにぶら下がって進んでいくなど独特のミニゲームがある。ミニゲームで人命救助などによりアイテムを取得すると、ゲームを有利に展開できるのも特徴のひとつ。

二十九インチ型でOP価格百十万円。

ロストワールド（SD）

話題のマシン

CG騎乗ゲーム機「ファイナルハロン」

馬を揺らせ走る

ナムコからパズル「スタースイープ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CG騎乗ゲーム機「ファイナルハロン」が七月末に、また㈱アクセラ開発によるTVパズルゲーム「スタースイープ」が七月二十四日、それぞれ発売となる。

「ファイナルハロン」は「システムスーパー22」をパワーアップしたCG基板を使用。プレイヤーは騎手となって馬にまたがり、手綱レバーを握って馬を前後に揺らせると画面上の馬がスピードアップし、馬の頭部を左右へ曲げて方向をコントロールするというもの。ゲームは八頭立ての競馬レースで、馬は六頭から選択。コースは距離や形状が異なる三種類から選択。ニンジンの本数で表示された馬のスタミナを、距離やポジションに応じてうまく配分しながら走らせていく。初めから必要以上に馬を揺らしたり、レバーに付いているムチボタンを使ったりすると、スタミナが最後まで続かないので注意。ゲームはコース一周でゴールすると終了。写真判定や表彰式など演出シーンもある。二人用で四人（二台）まで通信プレイ可能。価格三百十六万円。

「スタースイープ」は「システム11」基板を使用。フィールドに出現する三色の長方形ブロックを回転、移動させながら、同色ブロックを揃えて消していくものだが、ブロックの片方の端に付いている星印の部分を合わせないと消えない。星印が両端に付いたスペシャルブロックが出現すれば、連鎖消しも可能となる。

一人用はコンピューターキャラとの対戦もあり、二人用は同時対戦プレイとなる。初心者モードもある。基板OP価格十四万八千円。

ファイナルハロン

スタースイープ

カプコン「CPSII」第23弾

〃憲磨呂〃も登場

「マーヴルVSストリートF」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSII」第二十三弾となる対戦格闘ゲーム「マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター」が、七月二十三日発売となる。

これは「ストリートファイター」キャラと他の同社格闘ゲームキャラを戦わせるという「Xメン VS――」に続く〃VSシリーズ〃第二弾としている。キャラは「マーヴル」の八人と「ストリートファイター」九人にもう一人、とんねるずの木梨憲武が描き音声も担当した〃憲磨呂〃が登場。

新システムとして、援護パートナーを随時呼び出す〃バリアブルアシスト〃、ハイパーコンボの二人同時攻撃、また初心者向けにボタン連打だけで必殺技が出せたり、すべてのキャラに共通したコマンド入力などがある。

基板販売でOP価格二十二万八千円。ソフト基板のみは七月末発売で十二万九千円。

マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター

韓国製TVパズル

隠し絵を完成し

エイブルから「ロジックプロ2」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、韓国デニアム社製TVパズルゲーム「ロジックプロ2」が、六月二十六日発売となった。

これはバージョンアップ版で、縦と横の数字をヒントにマス目を塗りつぶしていき、一つの絵を完成させる〃ロジックパズル〃ゲーム。

プレイ中に出現する敵キャラ、プレイヤーの実力を評価する指数表示、ヘルプキーや爆弾、ボーナス点数など多彩なアイテムの出現、二人用は協力プレイだが別々に表示されるゲーム時間など、内容が強化された。問題も前作の倍の二千問になった。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ロジックプロ２

TV通信麻雀ゲーム

〃雀犬〃が助ける

彩京「対戦ホットギミック」

㈱彩京（本社東京、竹村幸弥社長）から、同社初のTV麻雀ゲーム「対戦ホットギミック」が近く発売となる。

これはプレイヤーが早目にイーシャンテンとなる、コンピューター側は可能な限り役満では和了せず流局もしないなど、ゲームをスムーズに運ぶための思考ルーチンを搭載したもので、三十六万色表示可能なグラフィックチップを使用。

一人用はギャルとの対局で勝てばギャルの演出シーンがある。二人用は対戦で、実写撮り込みの格闘家がゲームに応じて戦う。また有利な展開にしてくれるコミカルなキャラ〃雀犬〃もいる。一つの基板で二台通信対戦が可能。基板販売のみで価格未定。

対戦ホットギミック

話題のマシン

（第538号～第541号）

シックスフープ
バスケットボール投げの1人用カーニバルゲーム。前方の6つのリングにボールを入れて得点を加算。景品払い出し機構付き。OP価格79万円。【タスコ】No.539

ぶつけてニャ～ンてん？
同社"チャイルドカーニバル"シリーズ第2弾。次々とボールを投げてドラネコにぶつけていくゲーム。力量を3段階評価。定価74万8千円。【トーゴ】No.539

ワチャワチャ大運動会
運動会の玉入れがテーマの2人対戦アーケードゲーム機。人形が玉を飛ばし相手のカゴへ入れる。OP価格89万8千円。【グローリー機器／ユウビス】No.539

アブノーマルチェック
テスト結果によりアブノーマルかノーマルかを判定するというTV心理テスト機。テストは2択制。ジャンルは6種類。OP価格63万円。【ナムコ】No.541

くるりんチャンス
4人用プライズマシン。スクリュー状の回転バネを景品皿の爪に引っかけ、皿を傾けて景品を落とす。OP価格108万円。【エイブル】No.540

エキサイティングラリー
2人対戦アーケードゲーム機。ボールを打ち合って一定回数以上のラリーを続けると、カプセル景品が払い出される。OP価格69万8千円。【IMS】No.540

どうし手相なるの？
TV手相占いだが、仮想の人生の結末を質問と手相の画像撮り込みで診断するという遊び心を加えたもの。OP価格108万円。【辰巳電子工業】No.540

黒ひげ危機一発
同名玩具をもとにしたプライズゲーム機。タルに刺す短剣ボタンをミス（爆発音）せずに押していく。OP価格49万8千円。【ユージン／ナムコ】No.540

スピン・ザ・スピン
ハンマーでパッドを叩いた力に応じ盤面でボールが回転するアーケードゲーム機。ボールの回転数により景品が払い出される。価格50万円。【ナムコ】No.539

ライオン
「ミニポーター」の動物シリーズのバッテリーカー。江坂征己氏デザインのライオンを採用。2人乗りで価格47万5千円。【日邦産業】No.540

くるくるゴジラメリー
定置回転式乗物機。ゴジラ、キングギドラ（いずれもハンドルで独自回転）、モスラの幼虫を配した3人乗り。鳴き声も出る。価格160万円。【ナムコ】No.539

ロードボーイ　2
前作のデザインを一新したバッテリーカー。クラクション音とメロディー付き。2人乗りでOP価格38万円。【朝日エンジニアリング】No.538

チアゴルフ
スマートボールタイプのアーケードゲーム機でゴルフがテーマ。一定得点以上でリプレイまたは菓子景品払い出し。OP価格39万8千円。【ユウビス】No.541

スパークチャレンジ
金属プレートのコースを2本のアームで触れないように挟んで進むアーケードゲーム機。OP価格128万円。【大平技研工業／亜土電子工業】No.541

そろっと～る？
LEDマトリクス画面を使ったスロット形式のプライズマシン。数字が3つ揃うか指定アイテムで景品が払い出される。OP価格61万円。【タイトー】No.541

総目録索引

No.92　第514号（96年3月15日）掲載　第506号（95年11月1日）～第509号（95年12月15日）

No.93　第517号（96年5月1日）掲載　第510号（96年1月1・15日）～第514号（96年3月15日）

No.94　第520号（96年6月15日）掲載　第515号（96年4月1日）～第518号（96年5月15日）

No.95　第525号（96年9月1日）掲載　第519号（96年6月1日）～第522号（96年7月15日）

No.96　第532号（96年12月15日）掲載　第523号（96年8月1日）～第528号（96年10月15日）

No.97　第536号（97年3月1日）掲載　第529号（96年11月1日）～第532号（96年12月15日）

No.98　第543号（97年6月15日）掲載　第533号（97年1月1・15日）～第537号（97年3月15日）

マイスタンプ
似顔絵スタンプを作成し払い出すAM自販機。フレーム70種。イラストスタンプも作成。松下電器産業との共同開発機。OP価格138万円。【カプコン】No.541

ドラえもん・なかよしドライブ
サイドカー付き白バイをデザインしたバッテリーカー。キャラカード払い出し機構付き。1人乗り。ホープのOEM。OP価格56万円。【バンプレスト】No.541

総目録

No.99

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸乗物機、❹その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

スカッドレース（ツイン）
「モデル3」による同名機の2Pタイプだが、接触で他車をリタイアさせることができるなど新要素を加味。標準価格247万5千円。【セガ社】No.538

とべ！ポリスターズ
CGシューティングゲーム。画面は3D形式と縦スクロールがあり7ステージ構成。メルヘンタッチでコミカル。基板OP価格19万8千円。【コナミ】No.538

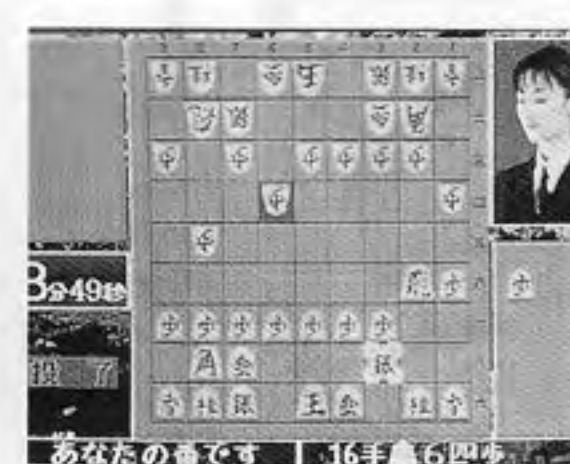
ポケットレーサー
「システム11」使用のミニアップライト型CGドライブゲーム機。コース2種、レースカー4種から選択。2台通信プレイも。価格50万円。【ナムコ】No.537

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（UP）
同社同名機のアップライト型。ホラー映画タッチで展開し、倒した敵や一定条件で進むルートが分岐するのが特徴。標準価格74万円。【セガ社】No.539

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（DX）
「モデル2」使用CGガンゲーム機。ゾンビやモンスターを拳銃で撃ち倒し捕らわれている人々を救出。大画面型で標準価格148万円。【セガ社】No.539

クイズ／美少女戦士セーラームーン
TVクイズゲーム。クイズに正解して敵を倒しながらコースを進む。途中でいろいろなアイテムを使う。基板OP価格15万6千円。【バンプレスト】No.538

まじかるで～と・卒業告白大作戦
「FX－1」第7弾のCGバラエティーゲーム。ミニゲームなどを充実させ前作をバージョンアップ。基板OP価格18万8千円。【タイトー】No.538

ソルディバイド
TVアクションシューティングゲーム。魔法や剣などを駆使。敵の魔物はCGレンダリングで描写。16ステージ構成。基板OP価格17万8千円。【彩京】No.538

女流将棋教室
「SSV」第9弾のTV将棋。本将棋、詰将棋のほか将棋クイズや駒めくりゲームなどもある。基板OP価格15万8千円、サブ基板11万8千円。【ビスコ】No.538

バトルサーキット
「CPSⅡ」第21弾。近未来が舞台の格闘アクションゲーム。サイボーグが特殊能力で奇怪な敵と戦う。ソフト基板OP価格12万9千円。【カプコン】No.540

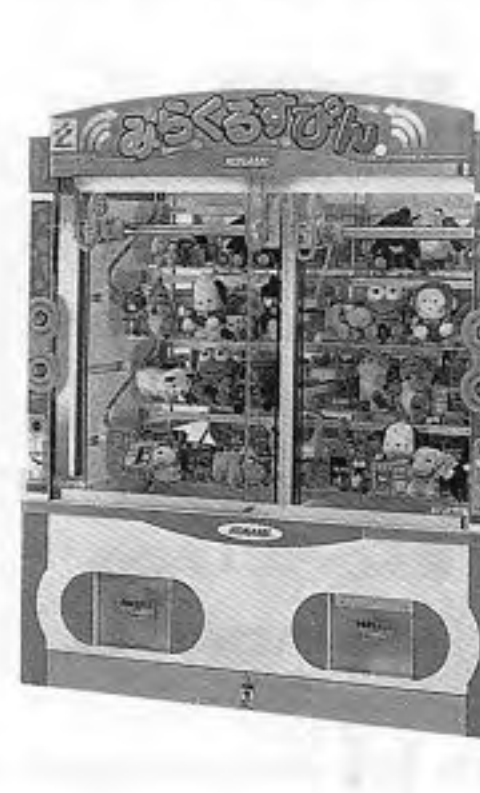
ギャルズパニックS
「スーパーカネコシステム」第5弾。シリーズ5作目のスペシャル版でギャルのキャラが増え演出面も充実。カセットOP価格7万8千円。【カネコ】No.540

3オン3ダンクマッドネス
TVバスケットボールゲーム。撮り込みアニメ画像で動きがリアル。2台接続可能な基板でOP価格18万8千円。【ビデオシステム／トーワジャパン】No.540

子育てクイズ・マイエンジェル2
TVクイズゲーム。クイズ内容を一新したバージョンアップ版。男と女の双子をクイズで育てていく。基板OP価格16万8千円。【ナムコ】No.540

ハングパイロット
CGハンググライダーゲーム機。前方と下方を映す2つの画面を見ながら、足でラダーステップを、手でバーを操作する。OP価格198万円。【コナミ】No.539

アルカノイドリターンズ
「F3システム」によるブロック崩しゲーム。グレードアップ版で絵柄を一新。2人同時協力プレイも。カートリッジOP価格8万8千円。【タイトー】No.539

電撃イライラ棒チャンス
「電撃イライラ棒」をアップライト型の盤面で行なうプライズゲーム機。電極棒をハンドルで移動させコースを進む。OP価格68万円。【タカラAM】No.538

みらくるすぴん
2人用プライズマシン。アームの垂直回転で景品を落とす。景品は4層のプレート上に乗せられ前後にスライド移動。OP価格118万円。【コナミ】No.538

守動拳
人形キャラが手で頭をガードするすきを狙い、ハンマー（ボタン）で叩くアーケードゲーム機。景品払い出し機構付き。OP価格79万8千円。【コナミ】No.537

トップスケーター
「モデル2」使用CGスケートボードゲーム機。多彩なトリックを楽しみながらアイテムも使って走行し得点を重ねる。OP価格170万円。【セガ社】No.541

アルマジロレーシング
「システムスーパー22」によるCG動物レースゲーム。トラックボールのみを操作。2Pキャビネットで通信機能搭載。OP価格123万円。【ナムコ】No.541

ストリートファイターEXプラス
CG格闘ゲーム。前作のボスや隠れキャラが使え新技を追加するなどバージョンアップ。基板OP価格19万8千円。【アリカ／カプコン】No.540

株式会社　アイマックス
代表取締役社長　今成一雄
〒144 東京都大田区西蒲田七—二六—十一 ツキムラビル西蒲田
TEL〇三（三七三七）二二二一
FAX〇三（三七三七）二二一〇

株式会社　アイモ
代表取締役　田口宜由
〒170 東京都豊島区東池袋一—二二—八
TEL〇三（三九八六）四五九一
FAX〇三（三九八四）八七一〇

朝日エンジニアリング株式会社
専務取締役　藤原忠
本社工場 〒770 徳島市東沖洲二—二六—三
TEL〇八八六（六四）六一九〇
FAX〇八八六（六四）六一九一
営業本部 〒559-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七—二
TEL〇七二四（九四）〇七八三
FAX〇七二四（九四）二一九五

旭精工株式会社
代表取締役　安部寛
〒107 東京都港区南青山二—二四—十五 青山タワービル二F
TEL〇三（三四〇一）六一八一

株式会社　アトラス
代表取締役社長　原野直也
本社 〒162 東京都新宿区神楽坂四—八
（販売部）TEL〇三（三二三五）七九七一
FAX〇三（三二三五）四一〇九
関西事業所 〒533 大阪市東淀川区東中島一—九—十五 日大和生ビル四F
TEL〇六（三七〇）三三三二
FAX〇六（三七〇）八〇二〇

株式会社　アーバン
代表取締役　金子信太郎
社員一同
〒171 東京都豊島区西池袋三—二一—十五—四
TEL〇三（三五九〇）四一五一
FAX〇三（三五九〇）〇三七四

株式会社　アミパラ
代表　筒井雅久
〒700 岡山市神田町二—四—十
TEL〇八六（二二四）〇〇〇八
FAX〇八六（二二四）四一四四

株式会社　アミューズオリエント
代表取締役　矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二—九—十二
TEL〇三（三九四〇）三二七一
FAX〇三（三九四九）一一二二

株式会社　アムス
代表取締役　梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二（七七四）二五一一
FAX〇五二（七七四）一二二三

株式会社　アリサカ
代表取締役　有坂順三
本社 〒880 宮崎市本郷北方二四八五—二十
TEL〇九八五（五二）一三一四
FAX〇九八五（五二）一一〇三
支店 〒816 福岡市博多区金隈二八三—四
TEL〇九二（五〇四）四三六〇
FAX〇九二（五〇四）四二一四

株式会社　ウエップシステム
代表取締役社長　玉手良光
専務取締役　小田根正明
〒160 東京都新宿区西新宿三—八—五 新栄ビル
TEL〇三（三三七七）八七一一
FAX〇三（三三七七）一一二〇

株式会社　エイコー
代表取締役　辻谷博男
〒130 東京都墨田区本所一—三—十三 エイコービル
TEL〇三（三六二四）一一八三
FAX〇三（三六二二）六二三五

株式会社　エイティング
代表取締役　藤澤知徳
〒144 東京都大田区西蒲田七—三二—二
TEL〇三（五七一二）八一八一
FAX〇三（五七一二）八一八〇

株式会社　エイブルコーポレーション
代表取締役　熊谷俊範
〒171 （本社）東京都豊島区池袋四—八—三 エイブルビル
TEL〇三（三九八八）二〇六一
FAX〇三（三九八六）五一八〇

株式会社　エス・エヌ・ケイ
代表取締役　高堂良彦
〒564 大阪府吹田市豊津町十八—十二
TEL〇六（三三九）三三一一

株式会社　エーディーケイ
代表取締役　新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕一—十六—八 レーベンビル四F
TEL〇四八（七七五）二四一二㈹
FAX〇四八（七七五）二一九八

株式会社　エヌエムケイ
代表取締役　琴寄幸雄
〒101 東京都千代田区神田佐久間町一—十九 山中ビル四F
TEL〇三（三二五七）一六三〇㈹
FAX〇三（三二五七）一六三九

株式会社　エム・アイ・ピー
代表取締役　伊藤博則
〒564 大阪府吹田市寿町二—十九—四
TEL〇六（三八二）一四〇〇
FAX〇六（三二九）一五一二

オーエス共栄カクタス株式会社
代表取締役社長　村田脩三
〒530 大阪市北区角田町一—一 東阪急ビル五階
TEL〇六（三一三）四五五二
FAX〇六（三六一）二八八六

大平技研工業株式会社
代表取締役　大平輝雄
本社 〒501-31 岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八（二四二）七四九一
本社営業部 TEL〇五八（二四一）八〇〇六
FAX〇五八（二四一）八四九一
東京営業本部 〒170 東京都豊島区巣鴨一—十七—六 NTビル九F
TEL〇三（五九七六）〇五二八
FAX〇三（五九七六）〇五一四

大森電気株式会社
代表取締役　大森節雄
〒208 東京都武蔵村山市伊奈平三—三—二
TEL〇四二五（六〇）三一二一㈹
FAX〇四二五（三一）四三五〇

株式会社　岡本製作所
代表取締役　岡本典之
〒553 大阪市福島区鷺洲三丁目六—二一
TEL〇六（四五一）六一五六
FAX〇六（四五一）五五三〇

加藤工業株式会社
代表取締役　加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一—二—十一
TEL〇七二六（三五）一八八六
FAX〇七二六（三五）一八八〇

株式会社　カネコ
代表取締役　金子浩
〒181 東京都三鷹市下連雀三—三四—四
TEL〇四二二（七一）七八一一
FAX〇四二二（七一）七八一九

株式会社　カプコン
代表取締役社長　辻本憲三
〒540 大阪市中央区内平野町三—一—三
TEL〇六（九二〇）三六〇〇
FAX〇六（九二〇）五一〇〇

関東娯楽工業株式会社
代表取締役　中村哲
〒171 （本社）東京都豊島区南池袋一—十八—二三—一〇二
TEL〇三（三九八六）五三三一
〒131 （工場）東京都墨田区立花五—二—二
TEL〇三（三六一〇）三二二一

株式会社　ケイアンドユウ
代表取締役　林謙二
〒577 東大阪市長田西三丁目二—三
TEL〇六（七四八）二五一四
FAX〇六（七四八）二五〇六

コナミ株式会社
代表取締役社長　上月景正
〒105 東京都港区虎の門四—三—一
TEL〇三（三四三二）五六七八
FAX〇三（三四三二）五六七九

株式会社　こまや
代表取締役　尾上芳郎
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六—十—四
TEL〇七八（四一一）二一二一
FAX〇七八（四一一）三八五一

株式会社　ザウルス
代表取締役　田中信之
〒102 東京都千代田区紀尾井町三—八 第2紀尾井町ビル
TEL〇三（三二二二）一七二一
FAX〇三（三二二二）一七二八

株式会社　サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長　南雲龍夫
〒541 大阪市中央区瓦町三丁目六番一号
TEL〇六（二〇一）四〇五二
FAX〇六（二〇一）四〇五三

サミー株式会社
代表取締役社長　里見治
〒170 東京都豊島区東池袋二—二三—二
TEL〇三（五九五〇）三七六〇
FAX〇三（五九五〇）三七六一

株式会社　サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役　曽我榮蔵
〒421-01 静岡市桃園町八—十七
TEL〇五四（二五八）一一三三
FAX〇五四（二五八）〇三一三

株式会社　サンワイズ
代表取締役　松下清
本社 〒181 東京都三鷹市大沢一—九—二四
TEL〇四二二（三二）二五一一
営業本部 〒180 東京都武蔵野市境南町三—十四—四 昇和ビル三F
TEL〇四二二（三二）〇〇九一
大阪営業所 〒564 大阪府吹田市江坂町一—一七—一四 江坂吉川ビル六F
TEL〇六（三三九）九七四五

三和電子株式会社
代表取締役　斉藤まり子
〒173 東京都板橋区幸町二十—十五
TEL〇三（三九五九）六六一一
FAX〇三（三九五五）九二〇八

株式会社　ジェイ・アール・イー
代表取締役　能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中三—四—四十
TEL〇六（六四七）一六二二
FAX〇六（六四六）一〇五一

株式会社　ジーエム商事
代表取締役　小倉忠弘
〒143 東京都大田区大森北五—九—十三
TEL〇三（三七六六）九三三一㈹
FAX〇三（七七六六）九三九八

株式会社　シグマ
代表取締役社長　真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区東三—十四—十五
TEL〇三（三四八六）二八四一
FAX〇三（三四八六）二八四九

昭和技研工業有限会社
取締役社長　安部征宏
〒365 埼玉県鴻巣市宮地一—一—七
TEL〇四八五（四三）四三四一
FAX〇四八五（四三）四三四四

株式会社　スクラッチ
代表取締役社長　森田友久
本社 〒572 大阪府寝屋川市緑町一—二
TEL〇七二〇（三八）一〇一三
FAX〇七二〇（三八）一〇一五
販売事業部 〒530 大阪市北区神山町一—十五 扇町高橋ビル六F
TEL〇六（三一六）八八二二
FAX〇六（三一六）八八二〇
東京営業所 〒108 東京都港区高輪三—二—四 明隣堂ビル三〇一号
TEL〇三（三四四五）七四四一
FAX〇三（三四四五）七五五四

株式会社　セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長　中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一—二—十二
TEL〇三（五七三六）七一一一

株式会社　禪
代表取締役　松川紘士
〒462 名古屋市北区生駒町七—一四五
TEL〇五二（九八一）三七三三
FAX〇五二（九八一）三七九四

株式会社　総商
代表取締役社長　木村雅三
〒444 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL〇五六四（二四）二五八一㈹
FAX〇五六四（二二）〇五五五

株式会社　タイガー娯楽
代表取締役　早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町十番十七号
TEL〇五五七（八三）五〇〇〇
FAX〇五五七（八三）五〇二三

株式会社　タイトー
代表取締役社長　中村紘一
本社 〒102 東京都千代田区平河町二—五—三
GM販売部 〒243-04 神奈川県海老名市下今泉二五〇
TEL〇四六二（三五）九五一〇
TG販売部 〒223 神奈川県横浜市港北区高田町五〇
TEL〇四五（五九三）七一二五

太東商事株式会社
代表取締役　山下征士
〒406 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
TEL〇五五二（六二）四七一八
FAX〇五五二（六三）六六五〇

太陽アドバンス有限会社
代表取締役　田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一—十—二
TEL〇三（三八四三）八七七六
FAX〇三（三八四三）八七四四

タスコ株式会社
代表取締役　上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三—十七—二
TEL〇三（三八二七）六七四一
FAX〇三（三八二三）七五三一

株式会社　たつみ娯楽
代表取締役　入江昭造
〒321-14 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八（五三）三三五五
FAX〇二八八（五三）〇五五五

中央リース販売株式会社
有限会社　マスコセントラル
代表取締役　桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野四—五—二十
TEL〇三（五三八九）六一〇一
FAX〇三（五三八九）六一〇六

テクモ株式会社
代表取締役社長　柿原彬人
〒102 東京都千代田区九段北四—一—三四
TEL〇三（三二二二）七六二〇

株式会社　テツカ
代表取締役　手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六—十五
TEL〇七九八（六六）〇八一一
FAX〇七九八（六六）二二七五

株式会社　トーゴ
代表取締役社長　山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一—五—七
TEL〇三（三七一八）六四六一
FAX〇三（三七一五）二四二〇

株式会社　トライ
代表取締役　鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田三—十—五 イサミヤ第三ビル二F
TEL〇三（五二九五）〇六六九
FAX〇三（五二九五）一九五八

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス　6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	8.69
2	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	8.29
3	エリア51（アタリゲームズ）	8.04
4	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.88
5	バーチャファイター　3（セガ社）	7.85
6	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.83
7	ランページ・ワールドツアー（ミッドウェー）	7.55
8	バーチャコップ　2（セガ社）	7.32
9	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.30
9	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.30
11	ダイハードアーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	7.00
12	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.00
13	リーサルエンフォーサーズ　II（コナミ）	6.98
14	バーチャコップ（セガ社）	6.87
15	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	6.53

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	9.50
2	セガ・スーパーＧＴ（セガ社）	9.50
3	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	9.23
4	アルペンレーサー　2（ナムコ）	8.53
5	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	8.31
6	デイトナＵＳＡ・スペシャルエディション（セガ社）	8.30
7	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	8.26
8	アルペンレーサー（ナムコ）	8.00
9	ワインディングヒート（コナミ）	8.00
10	タイムクライシス（ナムコ）	7.96
11	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.91
12	デイトナＵＳＡ（セガ社）	7.83
13	トーキョーウォーズ（ナムコ）	7.83
14	バーチャロン（セガ社）	7.60
15	コップス（アタリゲームズ）	7.50

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	9.04
2	ゴールデンティー'97（ＩＴＣ）	8.88
3	ポリストレーナー（Ｐ&Ｐマーケティング）	8.16
4	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	7.68
5	ストリートファイター　3（カプコン）	7.67
6	ライデンファイターズ（セイブ／ファブテック）	7.67
7	１９ＸＸ（カプコン）	7.45
8	Ｘメンｖｓストリートファイター（カプコン）	7.32
9	ゴールデンアックス・ザ・デュアル（セガ社）	7.29
10	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.26
11	ワールドクラス・ボウリング（ＩＴＣ）	7.23
12	グレイト1000マイルラリー　2（カネコ）	7.23
13	トウシンデン〔闘神伝〕2（カプコン）	7.22
14	ツインイーグル　II（セタ）	7.15
15	ＮＢＡマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー）	7.10
16	リーサルジャスティス（コインオブ・インターナショナル）	7.10
17	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.08
18	テッケン〔鉄拳〕2（ナムコ）	7.06
19	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	7.05
20	メタルスラッグ（ＳＮＫネオジオ）	6.93

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＮＢＡファーストブレイク（ミッドウェー）	8.29
2	スケアドスティフ（ミッドウェー）	8.24
3	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.20
4	スターウォーズ・スペシャルエディション（セガ・ピンボール）	8.07
5	インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.64
6	ジャンクヤード（ウィリアムズ）	7.56
7	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.49

©1997 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役　早川永一
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 ＮＰビル
ＴＥＬ○五二(七九一)四一一一
ＦＡＸ○五二(七九一)一五一五

株式会社　ナムコ
代表取締役会長兼社長　中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二―一―二一
ＴＥＬ○三(三七五六)二三一一

株式会社　日本システム
代表取締役　村上栄司
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町一―二―三 ボヌール二Ｆ
ＴＥＬ○四二二(二一)三二一○
ＦＡＸ○四二二(二一)三四八三

株式会社　ハピネット
代表取締役社長　河合洋
〒111 東京都台東区駒形二―四―五
ＴＥＬ○三(三八四七)六七三二

株式会社　ピーアイシー
代表取締役　細井久平
〒563 大阪府池田市神田二―十―二三
ＴＥＬ○七二七(五四)○八○八
ＦＡＸ○七二七(五一)○○二二

株式会社　ビスコ
代表取締役　秋山哲雄
〒603 京都市北区衣笠東御所の内町十三
ＴＥＬ○七五(四六四)二六七六
(東京営業所)
〒171 東京都豊島区要町三―十二―十二 大宏ビル二Ｆ
ＴＥＬ○三(三五五四)○一一一

ビデオシステム株式会社
代表取締役　古川晃司
〒600 (本社) 京都市下京区中堂寺粟田町一番地 京都リサーチパーク サイエンスセンタービル四号館七Ｆ
ＴＥＬ○七五(三一三)○○二三
ＦＡＸ○七五(三一三)○○二四

株式会社　フウキ
代表取締役　高橋富貴子
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 沢田ビル九Ｆ
ＴＥＬ○七五(三一三)一六○○
ＦＡＸ○七五(三一四)三一八九

株式会社　フェイス
代表取締役　金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町一―九―八
ＴＥＬ○三(三三七二)七七六六㈹
ＦＡＸ○三(三三七二)七八五五

株式会社　フォーペックス
代表取締役　大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
ＴＥＬ○五二(四五九)一五○○
ＦＡＸ○五二(四五九)一五七七

富士電子工業株式会社
取締役社長　清野昌三
〒272 千葉県市川市大洲三―十五―三
ＴＥＬ○四七三(七九)○二二二
ＦＡＸ○四七三(七六)一九○○

豊永産業株式会社
代表取締役　永楽藤八
本社　〒554 大阪市此花区伝法五―一―十三
ＴＥＬ○六(四六○)九六七一㈹
ＦＡＸ○六(四六○)九六七二
工場　〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三
ＴＥＬ○六(四七五)○三二一㈹
ＦＡＸ○六(四七三)一二七三

ホクセイ株式会社
代表取締役　高山輝美
〒810 福岡市中央区六本松二―一―十一
ＴＥＬ○九二(七一三)○四○○
ＦＡＸ○九二(七五二)○八九八

株式会社　ホープ
取締役社長　小野定良
〒211 (本社工場) 川崎市中原区今井上町五十
ＴＥＬ○四四(七二二)六一四一
ＦＡＸ○四四(七一一)二七七九
〒618 (関西営業所) 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
ＴＥＬ○七五(九五七)五六一三
ＦＡＸ○七五(九五七)○三一三

真砂工業株式会社
代表取締役　真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
ＴＥＬ○四七一(九一)四一五一

魔法株式会社
代表取締役　松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十 マジカルビル
ＴＥＬ○七八(二六一)二七九○

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役　橋本敬造
〒187 本社工場　東京都小平市鈴木町一―五三―二
ＴＥＬ○四二三(四三)二八五一
〒150 営業部渋谷オフィス　東京都渋谷区宇田川町二―一 渋谷ホームズ一○○七
ＴＥＬ○三(三四六四)七七三九

株式会社　ミヤケ
代表取締役　三宅敏弘
本社　〒189 東京都東村山市青葉町二―十二―十一
ＴＥＬ○四二三(九一)七九八○
事務所　〒180 東京都武蔵野市境二―八―一
ＴＥＬ○四二二(五五)七二一○
ＦＡＸ○四二二(五二)九一三三

株式会社　名豊商事
代表取締役　高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十一
ＴＥＬ○三(三八三三)四八九一

メディア商事株式会社
代表取締役　柏信行
社員一同
本社　〒578 東大阪市中新開二―十三―三五
ＴＥＬ○七二九(六四)○七一七
ＦＡＸ○七二九(六四)二○五九
サービスセンター　〒578 東大阪市今米一―三―二七
ＴＥＬ○七二九(六四)九九九
ＦＡＸ○七二九(六四)二○七二

株式会社　モリタ
会長　森田寛正
〒102 東京都千代田区平河町一―五―三 大和屋第2ビル４Ｆ
ＴＥＬ○三(五二七六)二六三三
ＦＡＸ○三(五二七六)二六三六

株式会社　友栄
代表取締役　内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
ＴＥＬ○三(三二六三)九四二一

株式会社　ユウビス
代表取締役　川楠俊太郎
本社　〒577 東大阪市川俣三丁目一番三五号
ＴＥＬ○六(七八七)一八八一
東京営業所　〒110 東京都台東区台東四―一七―五
ＴＥＬ○三(三八三七)三八八四
福岡営業所　〒810 福岡市中央区大名二―三―二
ＴＥＬ○九二(七一三)一○八三

株式会社　若葉商会
代表取締役　上林誠一郎
〒242 中央林間営業本部　神奈川県大和市中央林間三―十―十六
ＴＥＬ○四六二(七二)○○五一㈹
ＦＡＸ○四六二(七二)○○六二
〒228 (本社) 神奈川県相模原市相南四―六―二
ＴＥＬ○四二七(四六)五七二七

業界団体分

社団法人　日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ）
会長　中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町一―十一―十一 盛電社ビル六Ｆ
ＴＥＬ○三(三四三八)二三六三㈹
ＦＡＸ○三(五四七二)七一一五

全日本遊園施設協会（ＪＡＰＥＡ）
会長　山田三郎
役員一同
〒150 東京都渋谷区渋谷一―十一―三 スタープラザ青山一○○二号
ＴＥＬ○三(三四九八)四七六七
ＦＡＸ○三(三四九八)○五四四

社団法人　全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（ＡＯＵ）
会長　入江昭造
役員一同
〒101 東京都千代田区神田須田町一―四―一 ＴＳＩ須田町ビル六Ｆ
ＴＥＬ○三(三二五三)五六七一
ＦＡＸ○三(三二五三)五六八八

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長　川楠俊太郎
役員一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一―二―十六 三星中央別館七Ｆ七○六号
ＴＥＬ○六(二六三)一三八一
ＦＡＸ○六(二六三)一三八三

日本ＳＣ遊園協会（ＮＳＡ）
会長　内田博
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三 安田生命ビル九Ｆ
ＴＥＬ○三(三四八六)六六六一
ＦＡＸ○三(三四○七)八七九四

AUGUST 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	8.26
2	1	ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） Vampire Savior (Capcom)	7.90
3	3	バーチャストライカー　2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	7.89
❹	5	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	6.36
5	4	ダイナマイトベースボール97（セガ社） Dynamite Baseball '97 (Sega)	5.73
6	6	ギャルズパニック　S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	5.67
7	7	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.25
❽	12	ＶＳ雀士ブランニュースターズ（ジャレコ） VS Mahjong Brand New Star* (Jaleco)	5.18
9	9	ＶＳネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	5.13
10	8	ＸメンvsストリートファイターI（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	4.96
11	11	ストリートファイター　III（カプコン） Street Fighter III (Capcom)	4.93
12	10	ストリートファイター　ＥＸプラス（アリカ／カプコン） Street Fighter EX Plus (Capcom)	4.85
⓭	22	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	4.80
⓮	19	ストリートファイター　ＥＸ（アリカ／カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	4.72
⓯	21	マジカルドロップ　III（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop 3 (Data East/SNK)	4.62
⓰	20	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.57
⓱	25	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai─The Great Wall (Sun)	4.50
18	18	パズルボブル　3（タイトーＦ3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	4.48
⓳	27	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	4.46
20	13	ソルディバイド（彩京） Sol Divide (Psikyo)	4.44
21	15	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	4.43
㉒	38	マジカルドロップ　2（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop2 (Data East/SNK)	4.42
23	14	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.41
㉔	35	ぷよぷよＳＵＮ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	4.32
㉕	28	ストリートファイター・ゼロ２アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.31

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	電車でＧＯ！（タイトー） Go By Train [Densya de Go!!] (Taito)	7.74
2	1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	7.71
❸	─	ときめきメモリアルおしえてユアハート（コナミ） Tokimeki Memorial ─ Tell me your Heart* (Konami)	7.67
4	2	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	7.58
5	5	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	6.23
6	4	アルマジロレーシング（ナムコ） Armadillo Racing (Namco)	6.00
7	6	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	5.77
8	7	ＧＴＩクラブ（DX／２Ｐ）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	5.45
9	8	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.33
❿	17	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	5.19
⓫	14	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.18
⓬	18	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.10
⓭	15	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	5.08
14	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.07
15	10	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On ─ Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ジャンクヤード（ウィリアムズ／タイトー） Junkyard (Williams/Taito)	5.50
❷	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.75
❸	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.55
❹	5	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.50
5	2	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	7.38
❷	3	アロマクラブ（セガ社） Aroma Club (Sega)	6.89
3	2	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.83
❹	5	ネオプリント（ＳＮＫ） NEO Print (SNK)	6.21
❺	6	電撃イライラ棒チャンス（タカラアミューズメント） Funky Spark (Takara Amusement)	5.44

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、９：すばらしい人気と売上げ、８：大変いい人気と売上げ、７：いい人気と売上げ、６：まあいい人気と売上げ、５：平均的なもの、４：平均以下（以下省略）

Gaming Devices Prohibited At 2nd Asia AM Show

JAMMA is planning to hold the 2nd "Asia Amusement Machine Show" on November 14–16 in Singapore. However, since it was found at the end of May that the exhibition of gaming devices is totally prohibited in Singapore, JAMMA has hastily decided to push back the exhibition application deadline.

In Japan's law, machines defined as "game of chance" such as slot machines and horse racing games are generally called "medal games" and not regarded as a problem unless they constitute a gambling crime. However, for the reason that medal games tend to be linked to a gambling crimes, they have been subjected to the Fuei Act restrictions since February 1985. As a result, ordinary amusement games also became subject to the Act. In Japan, therefore, it is unnecessary to distinguish between amusement games and gaming devices. Nevertheless, JAMMA has not taken into consideration the fact that, in countries other than Japan, the situation is very different.

As a result, many gaming devices were exhibited at the 1st "Asia Amusement Machine Show" (Hong Kong, Nov. 28–30, 1997) with the result that there were problems with the Hong Kong authorities. Because of this, JAMMA has been advised to scrutinize local laws and regulations and identify beforehand games whose exhibition is prohibited.

USJ's Choice ; 18 Attractions

USJ Co., Ltd., Osaka, whose aim is to open the theme park "Universal Studios Japan" in Osaka in the spring of 2001, has recently announced 18 attractions that will be included in the studio. USJ will call for bids for construction works at the end of July, with a view to commencing construction from October 1998.

According to USJ, the main attractions of "Universal Studios Japan" are the same as those of "Universal Studios Hollywood" and "Universal Studios Florida", including (1) "Jurassic Park the Ride", (2) "Terminator 2-3D", (3) "Water World Show", (4) "Back to the Future the Ride", (5) "E.T. Adventure", (6) "Jaws", (7) "The Wild Wild Wild West Stunt Show" and (8) "Animal Actors Stage". It has become clear that "Kongfrontation" and "Alfred Hitchcock's 3D Theater", which were initially expected to be present, are not included.

USJ is a joint venture funded by 37 companies including Osaka City, Sumitomo Metal Industries, and USEJIC (subsidiary of Universal Studios). With an investment of ¥160,000 million, USJ will construct "Universal Studios Japan" with the studios on a space of 39 ha and a parking lot 15 ha (total 54 ha). Toshio Tsuchizaki, the president of USJ, has been despatched from Osaka City.

Con. Results Of Konami, Tecmo

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted its consolidated results on June 27. The consolidated results including those of 27 subsidiaries (14 in the preceding year) show ¥69,435 million in revenue, up 22.9% over the preceding year, and ¥6,024 million in final net income, up 357.5%, for the fiscal year ended March 1997.

14 of the subsidiaries – 13 in Japan and one overseas (including 8 new subsidiaries) – belong to the R&D department. There are 9 overseas subsidiaries, including Konami America, Konami UK, and Konami Deutschland (there are 5 new overseas subsidiaries). Other subsidiaries include Konami Parlor Entertainment managing pachinko parlors, and Konami Kosan which undertakes the real estate department.

A breakdown of consolidated revenue by category shows that coin-op amusement games accounted for ¥9,693 million, up 126.4% over the preceding year, gaming devices ¥8,511 million, up 15.7%, pachinko parts ¥6,870 million, down 9.4%, home videos ¥26,673 million, up 17.6%, character products ¥5,440 million, up 290.8%, arcade and pachinko parlor operation ¥9,241 million, down, 1.5%, and others ¥3,004 million, down 21.1%.

Overseas sales were ¥15,026 million, accounting for 21.6% of the total (vs. 13.5% with ¥7,642 million in the preceding year).

Konami forecasts ¥82,000 million in consolidated revenue and ¥7,500 million in final net income for the fiscal year to end March 1998.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted its consolidated results on June 20, which include those of two subsidiaries (Tecmo Inc., US, and the domestic R&D division, Tecmo Eight). The consolidated results show ¥10,241 million in revenue, up 34.1% over the preceding year, and ¥627 million in final net income (vs. ¥560 million in final net loss) for the fiscal year ended March 1997. The company regained a credit balance after two years in the red.

A breakdown of consolidated revenue by category shows that coin-op games accounted for ¥5,342 million, up 56.5% over the preceding year, home videos ¥1,720 million, down 19.8%, and arcade operation ¥3,178 million, up 52.9%. The overseas revenue was ¥895 million, occupying 8.7% of the total (vs. 24.9% with ¥1,904 million last year).

Tecmo forecasts ¥11,300 million in consolidated revenue and ¥600 million in final net income for the fiscal year to end March 1998.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

Seta Develops "ALECK 64"

Seta Co., Ltd., Tokyo, announced that it completed the development of the coin-op CG game system, "ALECK 64", using the main board of Nintendo's home video system "Nintendo 64" in mid-June. Seta has been engaged in the development based on the licence it received from Nintendo just a year ago. Seta will offer S-type and B-type to other coin-op video manufacturers.

"ALECK 64" is a CG system board based on a 64-bit CPU, and capable of processing 350,000 polygons per second. A-type is standard, while the B-type has an additional 2-D circuit and sound source circuit so that sprite images can be utilized.

According to Seta, "ALECK 64" has a much better performance and is lower in price than competitors' coin-op CG system boards. Furthermore, as there are special tools for developing game software for "Nintendo 64", it is possible to easily develop a coin-op CG game and then adapt as consumer software for "Nintendo 64".

Already, Seta is shipping "ALECK 64" to other manufacturers, but their names have not been announced. Seta expects that it will ship 10,000 sets in the starting year. There is no relation between Seta and Sega Enterprises.

SNK Unveils "NEO·GEO 64"

SNK Corp., Osaka, held a private show in Osaka on July 1, and unveiled the 64-bit CG game system "Hyper NEO·GEO 64" and its game software "Samurai Spirit", and also the dedicated driving game "Round Trip RV". Like the conventional 16-bit "NEO·GEO", the game software can be replaced by using a cartridge. The CG board is characterized by its simultaneous realization of 2-D and 3-D.

As software for "NEO·GEO" use, "The King of Fighters '97" and "Hazard Zone" (developed by Saurus) were also introduced. SNK explains that it will develop software specifically for both 16-bit "NEO·GEO" and 64-bit "Hyper NEO·GEO 64" depending on the game content.

At the private show, many other products were also exhibited, such as the photo sticker machine "NEO·Print" special version. It was also held in Tokyo on July 4, and crowded with more than 3,300 tradesters.